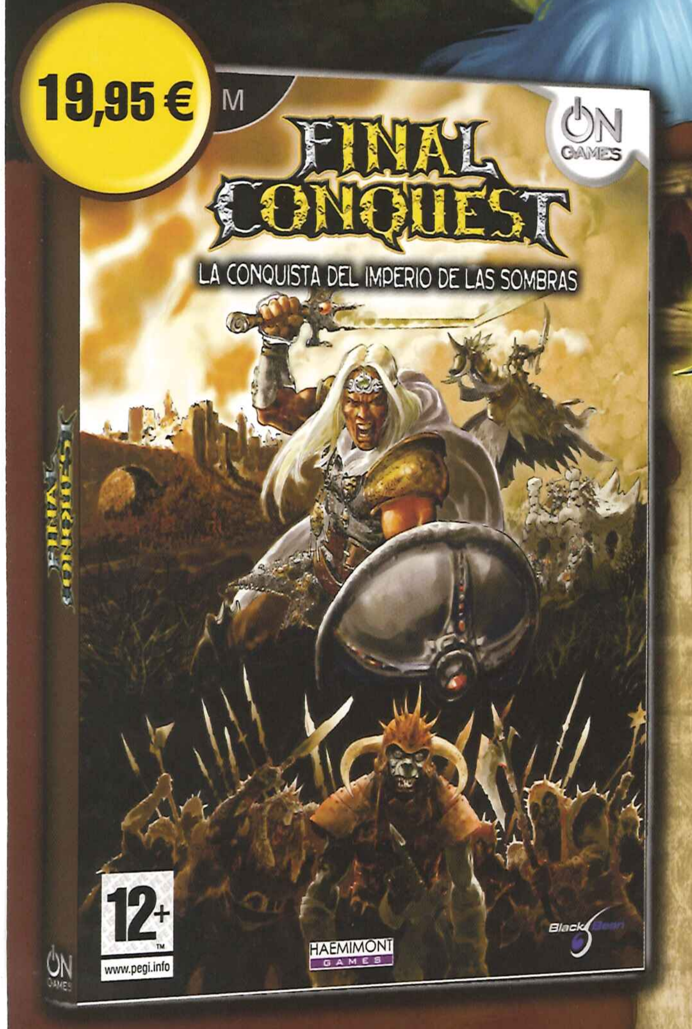

ÓLO
,95 €
JUEGO COMPLETO: TORTUGA + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
VD DE
EGALO
PCL
Nº 8
PCLIFE
LA REVISTA DE J
OS
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
uning sin ley
CIVILIZATION IV
na nueva dimensión
REPORTAJE
FIN DE AÑO
SANGRIENTO
Call of Duty 2
Quake IV
Brothers in Arms:
Earned in Blood
Bet on Soldier
Starship Troopers
Torrente 3...
NÁLISIS
.E.A.R.
iedo en el cargador
GE OF EMPIRES III
adera de clásico
PRO EVOLUTION SOCCER 5
ran lección de fútbol
DEMÁS ➤ PC Fútbol 2006 • Vietcong 2 • X-Men Legends II • Total Club Manager 06
itzkrieg 2 • Tiger Woods 06 • GT Legends • NBA Live 06 • Football Manager 2006...
NÚMERO 8 ESPAÑA 3,95 EUROS
50008
8 421174 025071
editorial aurum

¿ESTÁS PREPARADO PARA



FINAL CONQUEST

¡Sumérgete en el mundo fantástico de Equiada, una tierra donde la magia late en cada fibra de sus habitantes, y libera a los Pueblos Libres de la amenaza de las Sombras! En Final Conquest debes dirigir los ejércitos de Humanos, Silvanos o Umbríos para mantener el equilibrio entre razas, resistir la corrupción de las tinieblas... ¡o aplastar toda oposición y reinar sobre una tierra yerma!

Controla poderosos Campeones con habilidades únicas, conquista las colonias de Dragones, Elfos o Trolls, y gana Gloria en combate para expandir la influencia de tu reino.




LA CONQUISTA FINAL?


ON
GAMES





DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, O. Garcia, D. Gómez, M. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero.

DISEÑO, MAQUETACIÓN Y RETOQUE DIGITAL
Alexandre Foix

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

TIEMPO DE TURRONES Y GIMNASIOS

Parece mentira que estemos ya contando los días para coronar el monitor de nuestro PC con un gorro de Papa Noel. Lo mejor de estas fechas que se nos vienen encima es que el paisaje se colma de nieve. Y ya se sabe, de la nieve sólo puede surgir diversión, negocios y un buen alud de juegos en los que retozar durante parte del próximo año. Dentro del apartado negativo que es el regalo obligatorio, existe un rayo de esperanza: el auto regalo. ¿Qué mejor manera de rendir homenaje al consumismo navideño que dedicarse los mejores videojuegos de la temporada?

La industria, que también tienen su corazoncito, cada vez nos lo ponen más fácil. Si comparamos los lanzamientos actuales con los del año pasado por estas fechas, destaca esa luz deslumbrante en miniatura que se pega a la carátula: el precio. Sí, es un hecho demostrable. Los juegos cada vez cuestan menos. En un panorama tan competitivo, muchas compañías han optado ya por intentar combatir tanta piratería con precios irrisorios. Un ejemplo: de los tres mánagers de fútbol que verán la luz antes de que acabe noviembre ninguno alcanza los 30 euros.

Los gimnasios se han confabulado con las compañías dedicadas al software lúdico para que cada vez tengamos más dinero para comprar dulces navideños, en especial una suerte de conglomerados dulcísimos llamados turrones. Es entonces, cuando nos parapetamos delante del ordenador con la tableta junto a la alfombrilla del ratón y un folleto con promesas adelgazantes se desliza bajo la puerta. Lo sensato es seguir jugando y darle un bocado al turrón. Compra videojuegos, pero utiliza la cabeza antes que la tarjeta. ¿De acuerdo?

La Redacción

En portada

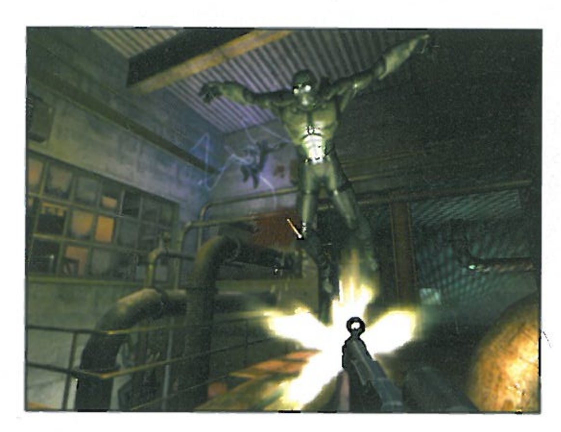
NEED FOR SPEED
Most Wanted



Desde los tiempos del lejano *Need For Speed: Hot Pursuit* que no te las veías con la pasma como en este juego. Prepárate, que viene curvas: velocidad, opciones de tuning y la policía pisando tu guardabarros. Así de emocionante.

42

F.E.A.R.



Que no te asusten los rumores. Más que miedo, este *F.E.A.R.* rezuma acción pura. Eso sí, la inteligencia artificial de los enemigos te pondrá la piel de gallina. Por no hablar del impresionante tiempo bala.

66

AGE OF EMPIRES III



Una espera tan larga sólo merecía un juego a la altura. Aparte del Nuevo Mundo, vas a descubrir unos gráficos de primera, un sonido que no desentona y una jugabilidad mejorada gracias al papel que juega tu ciudad natal. Elige un país y trata de encauzar el destino de América, que está hecha unos zorros.

70

CONTENIDOS

Mi nombre es Sam

Tom Clancy's Splinter Cell 4

ACCIÓN/AVENTURAS

Franquicia productiva donde las haya (tres entregas en tres años y más de 12 millones de copias vendidas), *Tom Clancy's Splinter Cell* regresará en primavera de 2006 con un exuberante lavado de cara. Según Yves Guillemot, Presidente de Ubisoft, la cuarta aventura del siempre efectivo agente secreto Sam Fisher "introducirá a los usuarios en un nuevo tipo de juego que promete revolucionar la saga, dando más profundidad a la historia y a sus personajes y sacando provecho de las increíbles capacidades de los ordenadores de última generación". Casi nada.

Los únicos detalles jugosos que han transcendido acerca del juego son que la acción se desarrollará en el año 2007 en ciudades como Lisboa, Berlín, Nueva York, Río de Janeiro o Madrid. Además, parece que los años no pasan en balde ni para Sam Fisher, que necesitará cuidar su salud, ya sea haciendo ejercicio o ingiriendo alimentos en las misiones de larga duración.

La saga, que ha sido premiada con algunos de los más prestigiosos galardones de la industria, tiene en esta cuarta entrega una oportunidad única para intentar salir del círculo vicioso unidireccional y hasta cierto punto monótono en el que se había convertido su última aventura, *Chaos Theory*. Más información acerca del juego en www.bewaresamfisher.com.

Confiemos en que la nueva entrega aporte más novedades que *Chaos Theory*.

Duros de pelar

Highlander

ACCIÓN

Aprovechando que el próximo 2006 se celebrará el vigésimo aniversario del primer film dedicado a *Los Inmortales* (o *Highlander*, como se la conoce en inglés), la productora anglosajona SCi Productions publicará el primero de una serie de videojuegos de acción basados en las aventuras de estos guerreros inmortales.

Como recordarás, se trata de personajes instalados entre la población civil, cuyo destino no es otro que enfrentarse entre sí hasta que sólo quede uno. En palabras de Patrick O'Luanaigh, director creativo de SCi, "el concepto que hay detrás de una licencia como la de *Los Inmortales* es idóneo para adaptarlo al mundo de los videojuegos. Estamos encantados de que el juego oficial de *Los Inmortales* sea una parte integral de la celebración del aniversario". De nuevo, cine de acción y videojuego se darán la mano en una prometedora alianza. Esperemos que no nos defrauden.



★ El nuevo referente de la estrategia en la Segunda Guerra Mundial.

★ Teatros de operaciones en el norte de África, Italia y los Balcanes.

★ Cronología, batallas y armamento históricos.

★ Más de 150 unidades de los ejércitos alemán, italiano, británico, norteamericano y soviético.

★ Desde intensas batallas entre columnas de blindados hasta operaciones de comando tras las líneas enemigas.

★ Una trama escrita por guionistas de Hollywood.

★ Vive la tensión de la batalla con el realismo que aporta el engine 3D "Guepard".

PANZERS II

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS


Alemania
PANZERS II
Stormregion
cdv
FX
Primera batalla de El-Alamein.-
2 de julio de 1942.-
El Afrika Korps, comandado por el mariscal Rommel, derrota al ejército británico en Tel el Eisa, obligando a las fuerzas del general Auchinleck a retirarse hacia la costa. Tras la victoria, el "Zorro del desierto" prepara minuciosamente el asalto sobre El Alamein...
Alessandria
Tel el Eisa
El Alamein
Principales unidades del ejército alemán.-
Panzerkampfwagen VI "Tiger"
Ju 87b Stuka
Kübelwagen
Panzerwerfer 42a
Sturmgeschütz III SdKfz 142/1 F
Panzerjager SdKfz 184 "Elephant"
Heinkel He 111 "Level Bomber"
FlaK 36 88 mm
12+

Italia

El aeródromo de Sidi-Rezegh.-

22 de noviembre de 1941.-

La infantería italiana, apoyada por carros Semovente 75-18 y Semovente 105-25 "Bassotto", obtiene una importante victoria al derrotar a tropas británicas en el aeródromo de Sidi-Rezegh. Ahora, el camino hacia el paso de Halfaya, puerta de Egipto, está despejado.

Tobruk
LIBIA
Sidi-Rezegh
EGIPTO
30°

Principales unidades del ejército italiano.-


Semovente 75-18


Piaggio P108


Autoblinda 41


Savoia-Marchetti SM79 "Gobbo Maledetto"


M13-40


Macchi Mc-200 "Saetta"


Carro Armato L6/40


Semovente 105-25 "Bassotto"



Gran Bretaña
PANZERS II
Stormregion
cdv
FX
La Batalla de Tobruk.-
13 de noviembre de 1942.-
El puerto de Tobruk es la llave para el abastecimiento de las tropas en el norte de África. En poder de las fuerzas de Rommel desde hace meses, su recuperación es objetivo prioritario para el VIII Ejército del comandante Montgomery y marcará el destino de la guerra en el desierto.
Al Marj
Darnah
Tobruk
Principales unidades del ejército británico.-
"Dingo" Scout
Supermarine Spitfire MkVb
Bishop
M3A1 Grant
Churchill MkVII "Crocodile"
Bristol Blenheim
Sherman VC "Firefly"
Bedford QL
12+



Estados Unidos
PANZERS
II
Stormregion
cdv
FX
Desembarco en Sicilia.-
9 de julio de 1943.-
Una gran concentración naval en las costas de Sicilia anuncia el comienzo de la Operación Husky. El 17 de agosto, tras semanas de intensos combates, el general Patton, al frente del VII Ejército norteamericano, entra en la ciudad de Mesina culminando la conquista de la isla. El asalto al continente es cuestión de días.
SICILIA
Principales unidades del ejército americano.-
M4 Sherman
M16 MGC Quad AA
Lockheed P-38 Lightning.-
Willys Jeep
M36 Slugger
Curtiss C-46
M26 Pershing
M7 Priest



U.R.S.S.
PANZERS II
Stormregion
cdv
FX
Camino hacia Belgrado.-
20 de octubre de 1944.-
El ejército rojo avanza hacia la capital yugoslava. Con el apoyo de la resistencia, que sabotea las líneas de abastecimiento enemigas, una imponente columna de blindados soviéticos T-34/85 se enfrenta a los Panzers VI alemanes que defienden el terreno palmo a palmo. La liberación de Belgrado es inminente.
Sava
Belgrado
Smederevo
Lug
12+
Principales unidades del ejército soviético.-
SU 76
BM13N "Katyusha"
T-34 M42
T-34/85
Ilyushin IL-4 DB-3F
Ilyushin Il-2 "Sturmovik"
M1909/30 152 mm
KV-2


Partigiani
PANZERS
Stormregion
cdv
FX
Operación de comando en el río Isonzo.-
1 de mayo de 1945.-
Los partisanos han luchado durante años por la libertad de su pueblo. En emboscadas y operaciones de comando infligen un gran daño a las fuerzas ocupantes. Con la contienda llegando a su final, deben colocar cargas explosivas para volar el puente que el ejército alemán emplea para reagrupar sus tropas y devolver así la ayuda recibida de los aliados.
DOLOMITI
SLOVENIA
Udine
Belluno
Pordenone
Gorizia
VENETO
Treviso
Vicenza
Trieste
Padova
Venezia
Unidades rusas empleadas por los comandos partisanos.-
M1910/30
BA 12 Blindado
ZIS-3
"Dinghy"
Gaz AA con ametralladora
ZIS-20

CONCURSO

F.E.A.R.™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



SIERRA · MONOLITH · 18+ www.pegi.info

¿Aparte de miedo en inglés, qué es F.E.A.R.?

☐ El último disco de los Gipsy Kings ☐ Un grupo especial de asalto ☐ La furgoneta del Equipo A

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso *F.E.A.R.*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de diciembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de enero.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

P. Berruezo

Contra la corriente

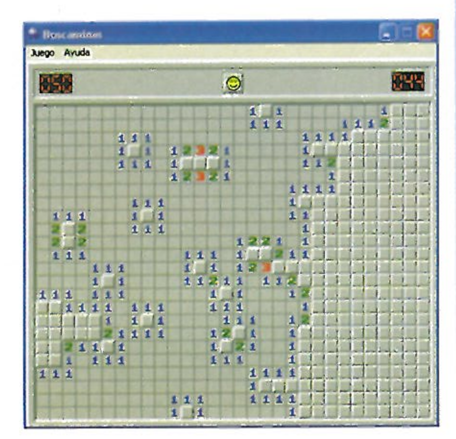
Puro pasatiempo

Los que vivimos siempre de cara al videojuego tenemos una misión en nuestro ocio diario: descubrir los mejores títulos de todas las cosechas. Los compramos, los alquilamos, los pedimos prestados, revisitamos los clásicos, estamos atentos a las novedades del sector y vivimos, en suma, en una frenética búsqueda por la perfección hecha videojuego.

De tan expuestos que estamos a una avalancha de información continua sobre nuestra afición, nos resulta complicado ajustarnos al anglicismo "jugador casual". Es decir, ya nos cuesta jugar por jugar. Aunque lo intentemos. A ver quién es el guapo que consigue despegarse de la vorágine cuando estamos suscritos a doce páginas webs y nos compramos cuatro revistas al mes. A veces olvidamos que hay otras formas de jugar.

Leemos que el senador estadounidense Austin Allran ha propuesto cargarse dos juegos que a su juicio reducen la productividad y cuestan una fortuna a los contribuyentes. La operación de exterminio afectará a 50.000 ordenadores de otros tantos funcionarios. Se trata, obviamente, del *Buscaminas* y del *Solitario*, juegos a los que todos nos hemos acercado, como mínimo, un par de horas en nuestra vida.

Y es que hay veces en que los efectos más devastadores de la adicción a los videojuegos no están en esos mastodontes que precisan de varias semanas de dedicación exclusiva para superar el primer tutorial o una conexión a Internet a prueba de bombas. Hay juegos que no salen en las páginas de últimas novedades, tan sencillos que convierten a los no jugadores en "jugadores casuales" y a los jugones de pro en jugadores a secas. Por eso, siempre deberíamos tener un hueco en nuestro tiempo para desactivar unas cuantas bombas a golpe de ratón.



Sin recursos

Warhammer: Mark of Chaos — ESTRATEGIA

Tras sorprender el año pasado a propios y extraños con *Armies of Exigo*, una opera prima de las que dejan huella, los desarrolladores de Black Hole Games regresarán en 2006 de la mano de Namco con un juego de estrategia basado en el popular juego de tablero creado por GamesWork Shop, *Warhammer*. Tal y como cuenta Nobuhiro Kasahara, presidente de Namco, el énfasis en *Mark of Chaos* estará centrado "en los ejércitos y todo aquello que atañe a las batallas, quitando importancia a los tediosos elementos de gestión como la recolección de recursos o la construcción de unidades, armas y edificios". A varias millas de la estrategia descafeinada de títulos como *The Gladiators* o *Z: Steel Soldiers*, *Mark of Chaos* poseerá una profundidad de juego considerable, con escenarios estratégicos totalmente destructibles y héroes y campeones con poderes únicos y experiencia acumulable. Además, cuatro poderosos ejércitos (Imperio, Caos, Skaven y Elfos Altos) junto con otras facciones guerreras (Orcos, Enanos, Vampiros y Goblins). Como postre, un completo apartado multijugador que incluso permitirá superar la campaña individual en modo cooperativo.



***Mark of Chaos* poseerá un apartado gráfico de calidad pictórica.**

Poli bueno, poli malo

Voodoo Night — ACCIÓN

Starsky y Hutch, *Arma Letal*, *Dos Policías Rebeldes*... La sinergia y el colegueo entre policías que la TV o el cine tantas veces han caricaturizado pronto se verá reflejado en el mundo del PC con *Voodoo Night*. El juego de MindWare Studios pondrá al jugador en la piel de Jack y Manuel, dos policías de gatillo fácil y cuyas acciones habrá que coordinar y sincronizar con el control directo mediante teclado y ratón y la asignación de una serie de comandos simples. De momento no hay fecha de publicación definitiva.



El jugador podrá alternar el control de los dos policías en cualquier momento.


200 BC
216 AD
1206
1334
12+
www.pegi.info
28 de octubre de 2005
PC
CD-ROM
SOFTWARE

ZONA α

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

El profesor cómplice

Copiar en un examen es una tentación. Resistirse es posible, ¿pero es rentable? ¿Qué pasaría si en el aula no hubiese profesor alguno que vigilara? Los alumnos vagos se aprovecharían de los listos y los más espabilados del colega santurrón. Al final, la nota sería la misma. Poco mérito tendría, pero eso es irrelevante. Puede que con los años esos alumnos se diesen un chapuzón de responsabilidad y viesen que lo de copiar al vecino no sale rentable, que no saben hacer la o con un canuto.

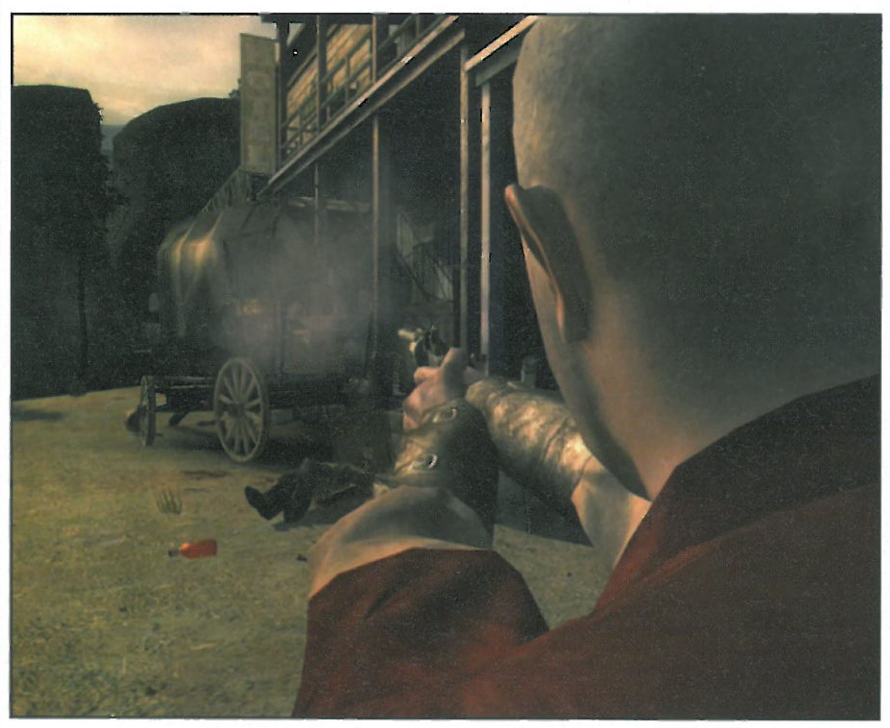
Y este símil viene a colación. No del estado de la educación, no, sino de la llegada de *F.E.A.R.* Justo 12 meses después de que lo hiciera *Half-Life 2*, un juego al que le une un gran porcentaje de genes. De ahí que lo comparemos con el oficio más viejo del estudiante, el de copiar. Así pues, aclaremos los conceptos: *F.E.A.R.* no es peor juego por inspirarse con el descaro de un exhibicionista en la obra maestra de Valve, no. Pero ni mucho menos es mejor. Está claro que no puede pretender dejar poso, habida cuenta de que es la sombra de un título, el de Valve, al que difícilmente se le puede toser. Pensándolo bien, culpar a Monolith por su escaso riesgo es injusto. En este examen ellos son los alumnos y el público, un profesor que no sólo se ausenta de la clase sino que aplaude este comportamiento mientras penaliza con la indiferencia a los alumnos que intentan abrir vías nuevas. Alumnos que tropiezan, acaban con moratones y posiblemente se arrepientan una y mil veces de haber elegido ese camino. No deberían. Con los años, ellos (*Fahrenheit* o *Psychonauts*) serán vistos como referentes. De los otros, nadie hablará.

Una del Oeste

Call of Juarez ACCIÓN

Techland, responsable de títulos como *Chrome* o *Xpand Rally*, está trabajando en su siguiente proyecto, un juego de acción en primera persona titulado *Call of Juarez* y cuya publicación está prevista para principios de 2006. El desarrollo se realiza en estrecha colaboración con nVidia para lograr un excelente resultado gráfico, aunque, según Piotr Prokob, de Techland, "además de un apartado gráfico superior, *Call of Juarez* encerrará una buen número de mecanismos en la jugabilidad interesantes e innovadores".

Ambientado en el salvaje oeste del siglo XIX, *Call of Juarez* alternará el protagonismo de dos personajes, dos formas de afrontar un mismo juego. Por un lado, Billy, un fugitivo elegante, que antepone el sigilo a los combates directos y, como contrapunto, el reverendo Ray, un cazador de recompensas brutal, dotado de una habilidad prodigiosa con las armas de fuego. Tiembla.



Los tiroteos prometen un nivel de realismo brutal y sanguinario.

Sindicato del crimen

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate ACCIÓN

Swat 4 llegó de puntillas y se llevó el gato al agua. *The Stetchkov Syndicate*, la primera expansión oficial, intentará mejorar más si cabe la sublime experiencia que supuso jugar al título de Irrational Games, añadiendo un modo cooperativo para diez jugadores (dos equipos de cinco SWAT), potenciando la inteligencia artificial de los sospechosos (que ahora intentarán escapar una vez arrestados o dispararán ante cualquiera sospecha) y añadiendo las nuevas armas y mapas de rigor. *The Stetchkov Syndicate* aparecerá a principios de 2006.



Esta expansión incluirá un sistema de comunicación por voz propio.


AGE OF EMPIRES III
OBJETIVO FINAL
Dar forma al Nuevo Mundo.
OBJETIVO INMEDIATO
Hacerlo en los próximos 10 minutos.
Despliega tus ejércitos. Dirige a las tropas. Inspira a una nación. Con una estrategia brillante y las tácticas de combate apropiadas, todo un Nuevo Mundo espera ser conquistado, y un nuevo imperio a ser construido. Pero, ¿vivirás lo suficiente para disfrutarlo?
ageofempires3.com
12+
www.pegi.info
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios, and the Microsoft Game Studios logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Havok and Havok3 products, company names, and logos are trademarks of their respective owners.

Por partida doble

Combat Mission: Shock Force

ESTRATEGIA

Están en camino dos nuevos títulos basados en la franquicia *Combat Mission*. El primero de ellos se titulará *Combat Mission: Shock Force* y estará cimentado en la tecnología bélica contemporánea. Corre el año 2007 y Siria es víctima de un golpe de estado. Al mando de una coalición bélica constituida por la ONU, el jugador deberá realizar una serie de misiones con el objetivo de derrocar al gobierno ilegitimo. Del otro título sólo se sabe que estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que será protagonizado por un destacamento de fuerzas de los Estados Unidos.



Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Call of Duty 2	Acción	Noviembre 2005
2	Neverwinter Nights 2	Rol	Primavera 2006
3	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo 2006
4	Spore	Estrategia	2006
5	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
6	Quake IV	Acción	Octubre 2005
7	Company of Heroes	Estrategia	Marzo 2006
8	ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II	Estrategia	Febrero 2006
9	Unreal Tournament 2007	Acción	2006
10	Panzers II	Estrategia	Diciembre 2005
11	Alan Wake	Acción	Por determinar
12	Civilization IV	Estrategia	Noviembre 2005
13	STALKER	Acción	Febrero 2006
14	Dreamfall	Aventuras	Por determinar
15	Prey	Acción	2006

En pocas palabras

REGRESO AL CASTILLO

Wolfenstein una de las sagas más legendarias y menos prolíficas aparecidas jamás para PC (tres títulos en doce años), regresará de la mano de la desarrolladora norteamericana Raven Software con un motor gráfico completamente renovado. Más información en breve.

Caña al terrorismo

La saga *Conflict* suma y sigue. El próximo capítulo de esta franquicia desarrollada por Pivotal Games llevará por nombre *Conflict: Global Storm II* y de nuevo pondrá al usuario al frente de una eficiente unidad antiterrorista en misión permanente por todo el globo. Todavía no se ha definido su fecha de aparición.



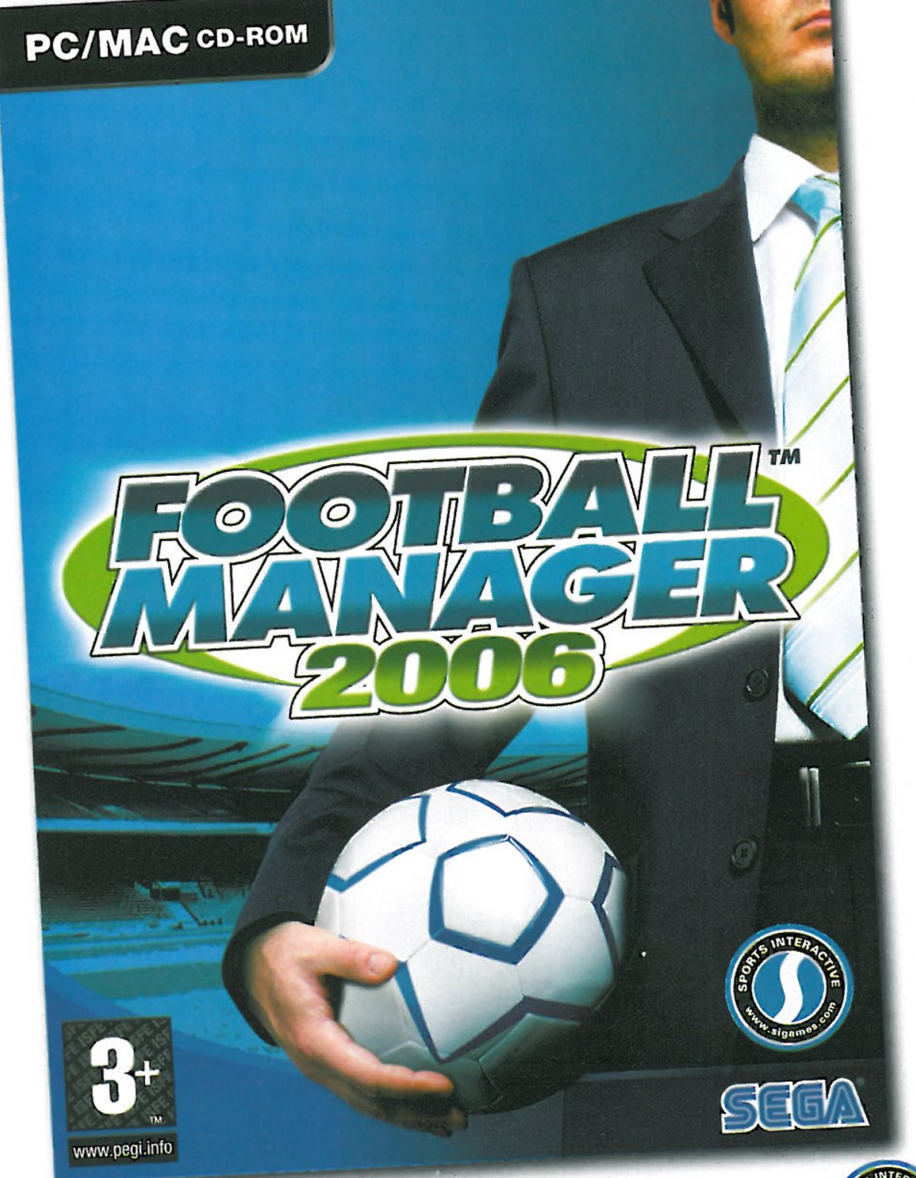
De dos en dos

En una estrategia similar a la utilizada por los hermanos Wachowski en los dos últimos títulos basados en *Matrix* o Peter Jackson con la trilogía de *El Señor de los Anillos*, la compañía Deadline Games ha desarrollado en paralelo dos entregas de *Total Overdose*. La primera ya esta en la calle, la segunda llegará en 2006.

Me lo dices en la calle

FIFA Street, el apéndice urbano y macarra de la multimillonaria saga futbolística *FIFA* contará en breve con una secuela que también verá la luz en PC. Nuevos movimientos malabares, nuevas localizaciones (desde el centro de Londres hasta las hermosas playas de Brasil), modos de juego y jugadores con los que humillar al rival de turno en este divertido simulador de fútbol callejero.

CONCURSO FOOTBALL MANAGER 2006



Nos ha gustado tanto este mánager, que **queremos compartir** la dicha contigo, que eres la mar de agradecido. Sácate el título de entrenador por la cara y **consigue uno de los 15 lotes** que incluyen ***Football Manager 2006*** **más la pelota de moda** para hacer malabarismos con tus pies.



¿Qué ex centrocampista del Liverpool ha colaborado en este videojuego?

☐ Xabi Alonso ☐ Joan Gamper ☐ Ray Houghton

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________

Provincia ____________________ Teléfono ____________

E-mail ____________________

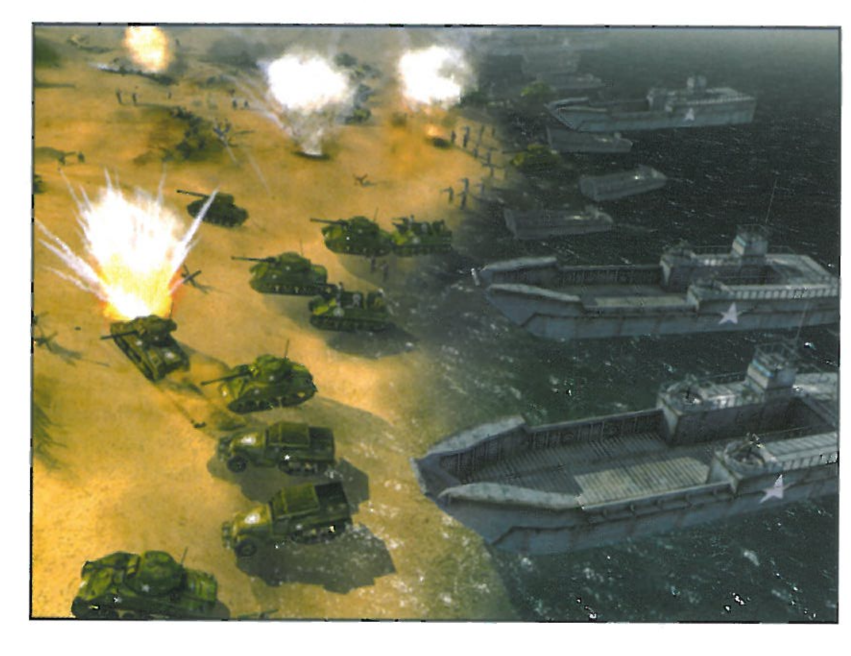
Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso *Football Manager 2006*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de diciembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de enero.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Monstruos de acero

Panzers II ESTRATEGIA



Panzers II, la secuela de *Codename Panzers*, aspira a ser una de las recreaciones más fieles y espectaculares que se han realizado jamás sobre la Segunda Guerra Mundial. La mayoría de esfuerzos de la desarrolladora húngara StormRegion van dirigidos en este sentido.

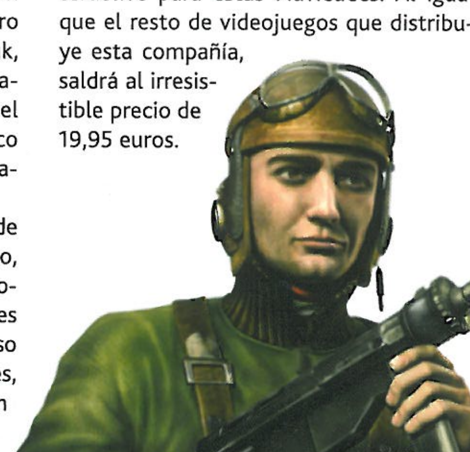
Para que te hagas una idea, han contratado a varios guionistas de renombre (entre ellos Simon Beafoy, autor de *Full Monty*) para recrear una trama que tiene como protagonistas a varios héroes de la segunda gran guerra. Además, se ha realizado un exhaustivo trabajo de documentación para recrear fielmente los acontecimientos que recogerá *Panzers II*. Visitaremos lugares destacados dentro de la historia del conflicto como Tobruk, El Alamein o Montecassino y participarás en acciones bélicas que marcaron el rumbo de la guerra, como el desembarco de Sibila (operación Husky) o la operación BattleAxe.



Las unidades mecanizadas serán las estrellas de la fiesta.

En el juego podrás tomar el control de seis ejércitos distintos (alemán, italiano, británico, americano, soviético y los comandos partisanos) y participar en tres campañas (Aliada, Eje y Partisana). Eso supondrá seguir tres historias personales, tres ángulos distintos con los que ver un mismo conflicto.

Panzers II será el título estrella FX Interactive para estas Navidades. Al igual que el resto de videojuegos que distribuye esta compañía, saldrá al irresistible precio de 19,95 euros.



Esto es un infierno

Hellgate: London ACCIÓN/ROL

Flagship Studios aprovechó la reciente celebración de un evento organizado por NVidia para realizar una interesantísima presentación (con Bill Ropper como maestro de ceremonias) acerca de las características de su prometedora opera prima, *Hellgate: London*. Este acto permitió ver a grandes rasgos algunas de las características del juego, como los combates en primera y tercera persona, la evolución del personaje principal y el exhaustivo nivel de gestión con el que contarán hechizos y objetos.

Hellgate: London combinará la profundidad de los juegos de rol con la acción desenfrenada dentro de un universo en el que los niveles, los artículos y los acontecimientos aparecerán de forma aleatoria. Al igual que en la saga *Diablo*, el usuario diseñará un héroe a su medida, completará misiones y participará en batallas contra multitudinarias hordas demoníacas. Así irá acumulando puntos de experiencia y expandirá el árbol de habilidades. De momento se desconoce la fecha de publicación.



En *Hellgate: London* las fuerzas demoníacas han tomado la Tierra.

ZONA α

X. PITA

LOS OTROS

Otra en juego

Seguro que ya la has visto. El 1 de septiembre llegó a Europa. Y lo hizo por todo lo alto. Conscientes de que el lanzamiento en el Viejo Continente podría aumentar de forma significativa los beneficios, Sony puso a la venta su nuevo sistema de entretenimiento, la PSP, con una sola idea en mente: convencer a los usuarios europeos de que el retraso había merecido la pena. Y eso que eran más de siete meses. No importó. Aunque tardase diez y no siete, el españolito, el francés, el regio alemán y el flemático inglés, acudieron a la tienda con puntualidad de ídem. Europa claudicó ante los encantos de la cacharrada nipona.

Tal y como ocurre en estos casos, las cifras marean al personal: llegaron a España 90.000 unidades (Sony tenía ya el pescado más que vendido, ya que 77.000 de esos aparatos estaban reservados). Visto lo visto, los padres del invento se frotan las manos. Sus previsiones no son modestas y, según sus propios cálculos, la maquinita venderá 850.000 unidades antes del cierre del año fiscal, en marzo de 2006. No seré yo el que los contradiga. Porque esto es la guerra.

O no. Si lo piensas, parece que Sony y Nintendo libran batallas diferentes y que el mercado es lo suficientemente grande como para que el apetito de los dos sistemas se vea satisfecho. Claro que en esta fiesta de alto copete a Sony se le ha colado un invitado con calcetines blancos: la piratería. Los geniecillos de la ingeniería inversa se han cebado con la portátil. No es sólo que uno pueda jugar a cualquier cosa por la cara, es que PSP se ha convertido, de golpe y plumazo, en reproductor de DivX, emulador de cualquier sistema, etcétera. Pero al fin y al cabo, la noticia es otra: que ha llegado una nueva consola. El futuro nos depara juego. Mucho juego.



Aprendiz de director

The Movies — ESTRATEGIA

Lo anuncian de forma escueta en la página oficial del juego: "*The Movies* is Gold". Tras más de tres años de laborioso trabajo, Peter Molyneux y el resto de componentes de la compañía inglesa Lionhead Studios han completado el desarrollo de su obra más ambiciosa. De esta forma, y si nada se tuerce, *The Movies* estará disponible en nuestro país a partir del 11 de noviembre.

Para celebrarlo, Lionhead Studios ha puesto a disposición de los usuarios un Fan Site Kit (disponible en www.lionhead.com/themovies/storage/The%20Movies%20FSK.zip) repleto de logotipos, banners, fotos y todo tipo de material con el que crear fácilmente una página web dedicada al juego de marras y de paso incentivar a la comunidad de seguidores. Sin duda, el caldo de cultivo que se encargará de mantener a *The Movies* vivito y coleando una vez que vea la luz.

The Movies es un titulo de estrategia que permitirá al usuario gestionar su propio estudio cinematográfico, controlando al dedillo las instalaciones, al personal (sobre todo a las estrellas), y lo más importante, el rodaje de las películas. En el próximo número te lo contaremos todo con pelos y señales.

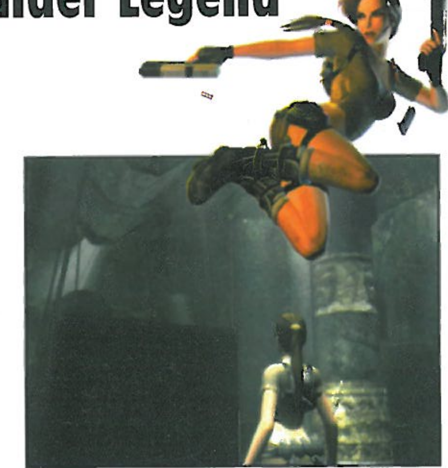


El diseño de la interfaz será crucial para el éxito o el fracaso de este juego.

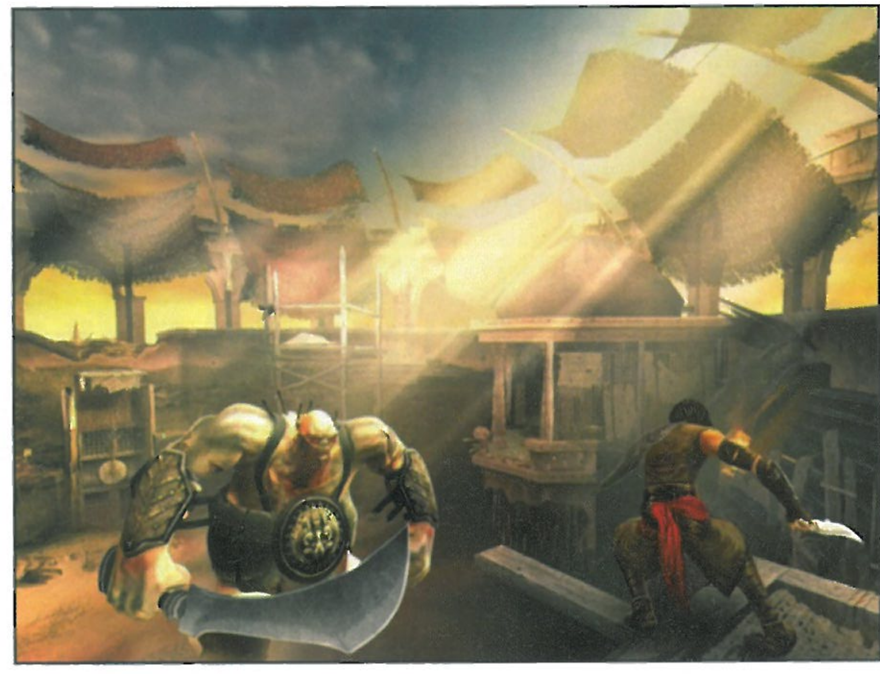
Una mujer mujer

Lara Croft Tomb Raider Legend — AVENTURAS

En una demostración de generosidad sin precedentes Eidos ha hecho públicos nuevos datos acerca de la próxima entrega de las aventuras de Lara Croft. Entre otras muchas lindezas *Tomb Raider Legend* incluirá un renovado sistema de control que facilitará el movimiento fluido e intuitivo del personaje, nuevos artilugios como el cable magnético (ideal para escalar y reducir enemigos) o el dispositivo de iluminación portátil. Además, una amplia variedad de escenarios exóticos como antiguas tumbas, junglas peligrosas o ruinas en montañas nevadas. Todos los detalles, la próxima primavera.



Con *Tomb Raider Legend* Eidos pretende hacer borrón y cuenta nueva.



El aspecto gráfico obtendrá leves mejoras respecto a la anterior entrega.

Doble cara

Prince of Persia: Las dos coronas AVENTURAS

Otrora conocido como *Kindred Blades*, Ubisoft ha decidido re-bautizar la sexta entrega de la saga *Prince of Persia* con el subtitulo de *Las Dos Coronas*. El motivo es más que evidente, "este *Prince of Persia* permitirá descubrir dos almas divididas del Príncipe", declara Yannis Mallat, Productor Ejecutivo de *Las dos coronas*. "El Príncipe luchará contra sus demonios internos y explorará su alter ego. Romperá todas las barreras entre el bien y el mal en su batalla por reestablecer la paz en Babilonia".

Previsto para diciembre de 2005, *Las dos coronas* mantendrá lo mejor de *Las arenas del tiempo* y *El alma del guerrero*, y lo combinará con nuevos elementos como un segundo personaje jugable, un intuitivo y expeditivo sistema de combate llamado Speed Kill, impresionantes entornos de exteriores en la ciudad de Babilonia y combates de carros.

Dispara, forastero

Gun ACCIÓN

En movimiento la cosa pinta mucho mejor si cabe. Los tres nuevos vídeos que los desarrolladores de Neversoft han hecho públicos confirman a *Gun* como uno de los juegos más atractivos de este final de 2005. *Gun* aspira a ser el *Grand Theft Auto* del salvaje oeste, con un entorno expansivo de naturaleza no lineal y misiones primarias y secundarias de lo más variadas (desde ayudar al sheriff a defender una diligencia hasta atacar una plantación de opio). Por si fuera poco, podrás montar a caballo, subirte a carros y canoas, etc. Por supuesto, habrá tiroteos por doquier. *Gun* estará a la venta dentro de pocas semanas.

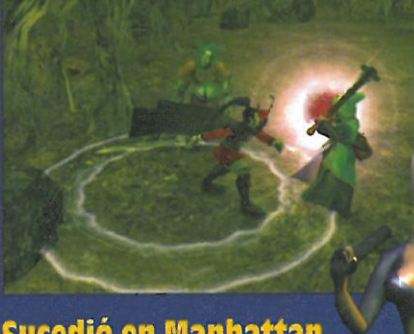


Neversoft es conocida por el desarrollo de la saga *Tony Hawk's*.

En pocas palabras

Viejos laureles

En un intento por recuperar el trono perdido, el desarrollo del quinto capítulo de la conocida y añeja franquicia de estrategia mágico-medieval *Heroes of Might & Magic* correrá a cargo de la prestigiosa desarrolladora Nival, responsables de los excelentes *Silent Storm* o *Blitzkrieg*. Nunca es tarde si la dicha es buena.



Sucedió en Manhattan

Otro juego que se inspira en la saga *Grand Theft Auto*. Desarrollado por Team6 Game Studios, *Manhattan Chase* ofrecerá persecuciones a gran velocidad en un entorno futurista. Contarás con multitud de misiones primarias y secundarias y la opción de elegir entre dos bandos disponibles (policía o villano), cada uno con su estilo, episodios, coches y personajes.

Simulación por un tubo

Desembarco masivo de simuladores de vuelo gentileza de Friendware. Por un lado *Falcon 4.0: Allied Force*, un simulador añejo renacido de sus propias cenizas gracias al buen hacer de los aficionados. Por el otro, *Battle of Britain 2: Wings of Victory* y *Wings over Vietnam*, simuladores de guerras celebres cómo fueron la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Vietnam respectivamente.



Una aunténtica matanza

Inspirado en la novela *Diez negritos*, el juego Agatha Christie... Y no quedó ninguno los neófitos del género de aventuras gráficas disfrutarán con un argumento fiel al original aunque repleto de una serie de giros inesperados. Dotado de varios finales distintos, un atractivo apartado gráfico en 3D y más de 20 horas de juego, el título de Awe Games aspira a dejar huella.

ZONA Ω

D. GÓMEZ

PC CONFIDENTIAL

Cuidado con los peces gordos

La noticia de que grandes corporaciones como Viacom o News Corp están interesadas en entrar en la industria del videojuego debería ser motivo de optimismo. Viacom ya controla parte del accionariado de Midway Games, mientras que la mastodóntica News Corp, presidida por Rupert Murdoch, anunció que quería comprar una gran compañía de videojuegos. Después de que a principios de este año Viacom renunciara a adquirir Electronic Arts, Murdoch repitió el renuncio: posiblemente le pareció un bocado demasiado grande, incluso para peces de su tamaño.

No sería de extrañar una pugna por Activision, con una capitalización en el mercado de "sólo" 3.000 millones de dólares frente a los 20.000 de Electronic Arts. Asimismo, se habló de que Murdoch iba a comprar Eidos (bueno, también se dijo que Bono, el cantante de U2, no el "minijtro", estaba interesado en adquirirla). Y todo esto después de un periodo ciertamente tumultuoso por el cierre de Acclaim y de estudios como Elixir Studios, o la cura de adelgazamiento que se llevó al Ion Storm Austin de Warren Spector por el camino. Lo dicho, si parece que hay dinero dispuesto a entrar en la industria, ¿donde está el peligro?

A riesgo de parecer pesimistas, el peligro está en confundir churras con merinas: los dólares no son garantía de buenos juegos. A menudo los nuevos amos llegan ávidos de resultados rápidos, lo que puede significar una avalancha de secuelas o licencias funestas. Los juegos de PC necesitan de pequeños y medianos estudios con buenas ideas, especialmente ahora que la competencia de otras plataformas se acentúa. En ese sentido, la concentración que se está produciendo en la industria no da muchos motivos para el optimismo.

Suma de talentos

Electronics Arts ha anunciado que Steven Spielberg, el afamado director de cine, colaborará con las mentes pensantes de la multinacional para crear tres nuevas franquicias originales de videojuegos. "He observado como la industria del videojuego ha pasado de nicho a constituir una parte tremendamente importante del sector de entretenimiento y guardo mucho respeto a EA dentro de este área. Mi idea es trabajar muy cerca del equipo de desarrollo en Los Ángeles", afirma Spielberg. Palabra de Rey Midas.



Spielberg, el mejor fichaje posible para la industria del videojuego.

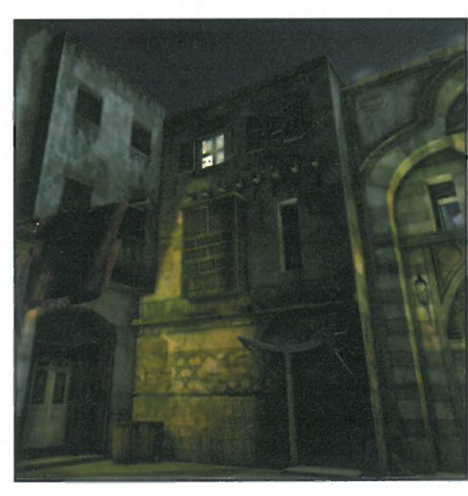


Todo a cien

Esto se hunde, ¡sálvese quién pueda! Si en 2004 Acclaim Entertainment se declaraba en bancarrota y cesaba todas sus actividades, este año toca vender los restos, que no son otros que los derechos de la infinidad de títulos que formaron parte de su catálogo. *Revolt*, *Smash T.V.*, *Street Fighter: The Movie*, *Rise of the Robots*, *Burnout*, *Bust a Move* o *Crazy Taxi* son algunas de las 218 licencias por las que cualquier usuario con algo de dinero podrá pujar en http://maltzauctions.com/acclaimip.htm.

Un nuevo retoño

Nace en España Silicon Garage Arts (SGA), empresa afincada en Madrid y dedicada a crear servicios de ocio interactivo, producciones de videojuegos y recreaciones virtuales. En su nota de prensa los responsables de SGA afirman que su intención es "dar un aire nuevo y fresco a la industria del videojuego en España". SGA se presenta como una productora capaz de gestionar grandes grupos de trabajo en diversos proyectos. El primer título que aparecerá bajo su sello es *La Sombra de Atón*, un juego de acción de corte arqueológico.



Regresa un grande

Commodore, la legendaria compañía que a lo largo de los ochenta y noventa cautivó a propios y a extraños con un software y hardware de muchísima calidad, regresará de entre los muertos de la mano de Yeahronimo Media Ventures, la propietaria de la franquicia. Y lo hará mediante videojuegos para PC y teléfonos móviles, pero también en forma de consolas retro con aspecto de mando y cargadas de juegos de los buenos viejos tiempos. Este retorno contará con una espectacular financiación de 18 millones de euros.

LA NUEVA ENTREGA DEL JUEGO DEL AÑO

CALL OF DUTY 2

Infinity Ward regresa con más intensidad cinematográfica y caos que nunca, en las batallas más intensas de la 2ª Guerra Mundial. Únete a tu pelotón y elige tus misiones individuales o conéctate a Internet para experimentar la vehemente acción multijugador.

WWW.CALLOFDUTY.COM











ACTIVISION

activision.com

ZONA Ω

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de octubre. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



BATTLEFIELD 1942
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
www.battlefield1942.ea.com



BET ON SOLDIER
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.betonsoldier.com



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.brothersinarmsgame.com



COLD WAR
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.coldwar-game.com



COUNTER STRIKE 1 ANTOLOGÍA
Editor: Electronic Arts
Precio: 14,95 €
Puntuación: 7,5
www.valvesoftware.com/games.html



COUNTER STRIKE SOURCE
Editor: Electronic Arts
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.valvesoftware.com/games.html



ESDLA: EL RETORNO DEL REY
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=623



F.E.A.R.
Editor: Vivendi Universal
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8,5
www.whatisfear.com/es



GENE TROOPERS
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.genetroopers.com



HALF-LIFE 1 ANTOLOGÍA
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.valvesoftware.com/games.html



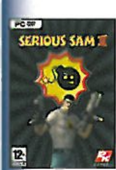
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
es.ea.com/products.view.asp?id=593



QUAKE IV
Editor: Activision
Precio: 54,95 €
Puntuación: N/D
quake4.ravengames.com



REBEL RAIDERS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.rebelraiders.com



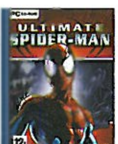
SERIOUS SAM II
Editor: Take Two
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8
www.serioussam2.com



THE SUFFERING: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6,5
sufferingtiesthatbind.com



TORRENTE 3: EL PROTECTOR
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.virtualtoys.net



ULTIMATE SPIDER-MAN
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 6
ultimatespidermangame.com



VIETCONG 2
Editor: Take Two
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7
www.vietcong-game.com

AVENTURAS



80 DÍAS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
frogwares.com/80days



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=1191



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=1193



KNIGHTS OF THE TEMPLE II
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.cauldron.sk/projects/kott2



MYST V: END OF AGES
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.mystvgame.com



SHADE: WRATH OF ANGELS
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 5,5
www.shade-game.com

CARRERAS



BIG MUTHA TRUCKERS 2
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.bigmuthatruckers2.com



GT LEGENDS
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7
www.gtlegends.com



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
Editor: Electronic Arts
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.es.eagames.com/platforms.startpage.asp?plat_id=57#



WORLD RACING 2
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.synetic.de

DEPORTES



CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.chaosleaguegame.com



FOOTBALL MANAGER 2006
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 9
www.footballmanager.net



NBA LIVE 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.es.easports.com/products.view.asp?id=7249



NHL 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7,5
www.es.easports.com/products.view.asp?id=7251

DEPORTES

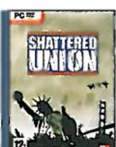


TIGER WOODS PGA TOUR 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.es.easports.com/products.view.asp?id=7279

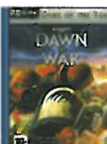


TOTAL CLUB MANAGER 06
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
www.es.easports.com/products.view.asp?id=7118

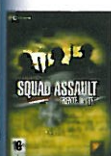
ESTRATEGIA



SHATTERED UNION
Editor: Take Two
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6,5
www.2kgames.com/shatteredunion



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR GOTY EDITION
Editor: THQ
Precio: 34,95 €
Puntuación: 7,5
www.dawnofwargame.com



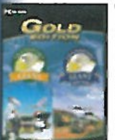
SQUAD ASSAULT: FRENTE OESTE
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.squadassault.com



WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT
Editor: THQ
Precio: 34,95 €
Puntuación: 7,5
www.dawnofwargame.com



BLACK & WHITE 2
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.lionhead.com/bw2



TRANSPORT GIANT: GOLD EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6,5
www.transportgiant.com



COSSAKS II: NAPOLEONIC WARS
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
www.cossacks2.com



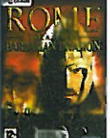
UFO: AFTERMATH
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6,5
www.ufo-aftermath.com



D-DAY + MEDIEVAL LORDS + FIRE CAPTAIN
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7,5
www.es.atari.com



UFO: AFTERSHOCK
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.ufo-aftershock.com



ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 8,5
www.totalwar.com/community/rtwbi.htm



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR GOLD
Editor: THQ
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7,5
www.dawnofwargame.com

SIMULAICÓN



707 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com

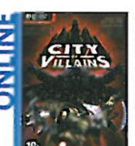


TRAFFIC 2005
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com

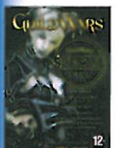


WINGS OVER VIETNAM
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.wovgame.com

ONLINE



CITY OF VILLAINS
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.cityofvillains.com



GUILD WARS: SPECIAL EDITION
Editor: Friendware
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
es.guildwars.com

ROL



ALEJANDRO: LA HORA DE LOS HEROES
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.alexander-the-game.de/en



X-MEN LEGENDS II
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7
www.xmenlegends2.com



Los más vendidos

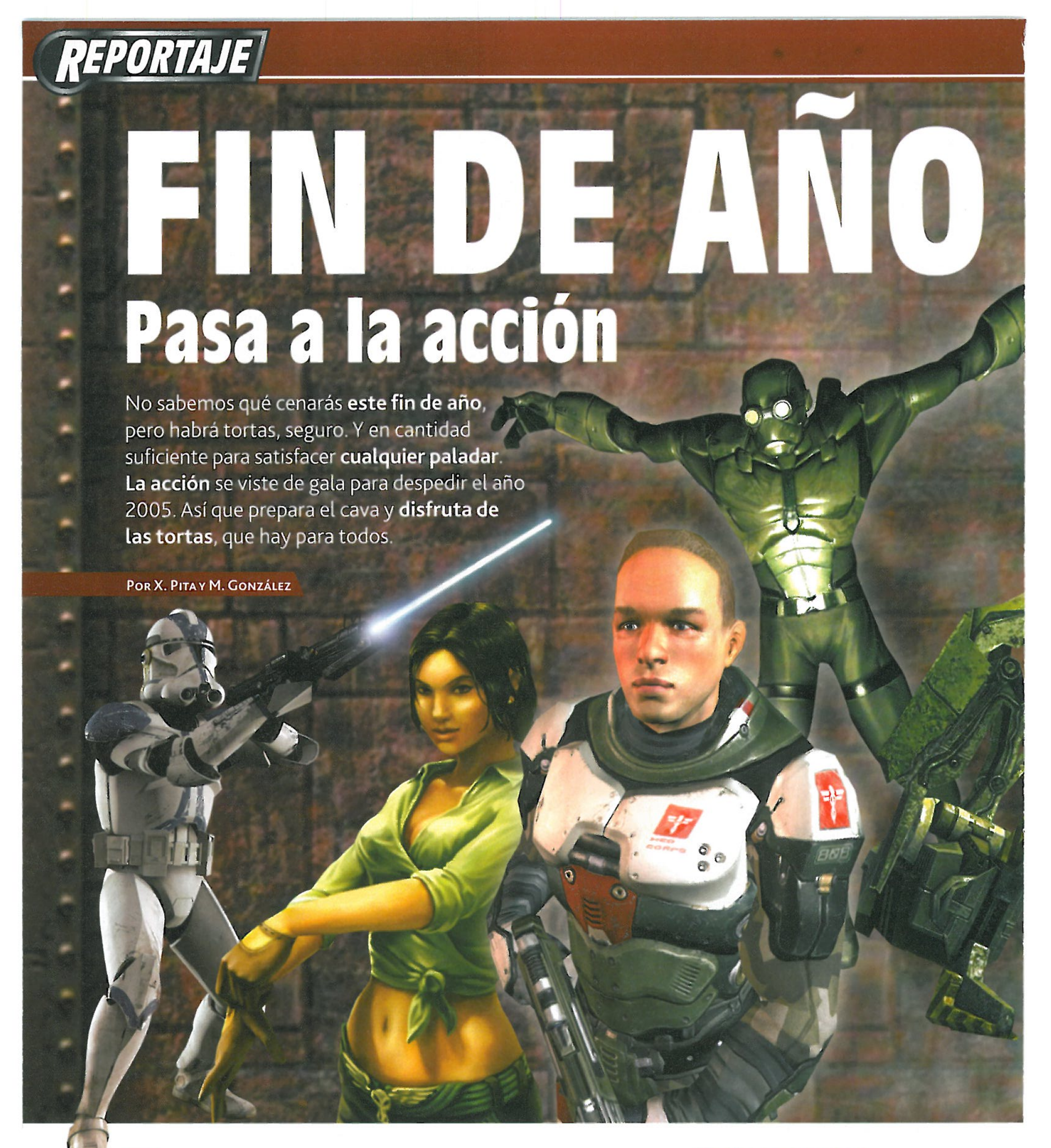
ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS	REINO UNIDO
1 Los Sims 2: Noctámbulos	1 Los Sims 2: Noctámbulos	1 Los Sims 2: Noctámbulos
2 Los Sims 2	2 World of Warcraft	2 Los Sims 2
3 Los Sims: Edicion Deluxe	3 Battlefield 2	3 Battlefield 2
4 Half-Life 2	4 Los Sims 2	4 FIFA 06
5 Los Sims 2: Universitarios	5 Guild Wars	5 Dungeon Siege II
6 Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada	6 Dungeon Siege II	6 Los Sims 2: Universitarios
7 Guild Wars	7 Warhammer 40,000 DoW: Winter Assault	7 World of Warcraft
8 Los Sims: Animales a Raudales	8 Everquest: Depths of Darkhollows	8 Guild Wars
9 Port Royale 2: Imperio y Piratas	9 Madden NFL 06	9 Warhammer 40,000 DoW: Winter Assault
10 Grand Theft Auto: San Andreas	10 Fable: The Lost Chapters	10 Warhammer 40,000 DoW Gold Edition

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de septiembre.

FIN DE AÑO
Pasa a la acción

No sabemos qué cenarás **este fin de año**, pero habrá tortas, seguro. Y en cantidad suficiente para satisfacer **cualquier paladar**. **La acción** se viste de gala para despedir el año 2005. Así que prepara el cava y **disfruta de las tortas**, que hay para todos.

POR X. PITA Y M. GONZÁLEZ



Es un pastel de los más jugosos. Y todo el mundo quiere un pedazo. La acción continúa ascendiendo a los primeros puestos en cualquier lista que radiografíe los gustos del respetable. Es, junto a la estrategia, el género favorito de un buen puñado de almas.

De entre todos los modos de acción posible sobresale la experiencia en primera persona. Catorce años han pasado desde que el género diera sus primeros pasos con *The Catacomb 3D* y el primer título que asentaría las bases de lo que hoy es conocido como FPS (First Person Shooter), *Wolfenstein 3D*. Arrancaba la carrera de la acción en primera persona. Mucho ha llovido desde entonces. Sinónimo de clásico, el género ha visto el nacimiento de criaturas como *Doom*, *Quake*, *System Shock*, *Dark Forces*, *Duke Nukem 3D*, *Thief: The Dark Project* o *Half-Life*. Todos ellos videojuegos imprescindibles y primos hermanos, descendientes de una forma idéntica de entender el entretimiento.

EL FUTURO ES AHORA

La cosecha 2004 fue de las que hacen época. Títulos que en su día cambiaron por completo la base de la acción en primera persona todavía hoy marcan el camino del futuro. La obra más lograda y el referente actual es *Half-Life 2*. Ahora que ya ha sido asimilado, le toca el turno a una nueva generación. Sin embargo, no todo va a ser primera persona. La tercera persona existe y juegos como el último *GTA* demuestran su buen estado de forma.



De un vistazo a los juegos que hemos seleccionado, se sacan dos conclusiones: que el género está muy lejos de la extinción y que hay para todo y para todos. Encontrarás desde acción con elementos diferenciadores (*Bet on Soldier*) a obras con regusto cinematográfico (*Starship Troopers*, *Battlefront II*...), continuaciones de grandes sagas (*Quake IV*, *Call of Duty 2* o *Brothers in Arms: Earnes in Blood*), adaptaciones ibéricas (*Torrente 3*) o sabios replanteamientos (*The Matrix: Path of Neo*, que otorga el protagonismo a Neo).

Argumentalmente, las cosas continúan más o menos como al principio. Los guiones, los mundos artificiales por los que uno se puede pasear, siguen adscribiéndose a las tendencias de toda la vida. Por una parte, la ciencia ficción y el ambiente futurista. Por otra, los juegos de corte histórico que tienden a retratar el conflicto del videojuego por excelencia: la Segunda Guerra Mundial. Y por último, unos juegos que beben de todos los géneros, pero se diferencian por adoptar una vista, digamos, objetiva.

Al igual que a ti, nos interesa saber qué pueden dar de sí los juegos que nos mantendrán a pie de teclado durante lo que queda de año, tanto los que acaban de ser publicados como los que llegarán a las estanterías en las próximas semanas. Nos hemos liado la manta a la cabeza para hincarle el diente a las razones y los argumentos de la nueva generación del género. Aquí tienes el resultado: un reportaje que demuestra que el futuro es ahora. Y que está ahí, justo delante de nuestras narices.



ACCIÓN FUTURISTA

¿Qué tiene el futuro que lo hace tan interesante? Por un lado, la libertad. Nadie sabe cómo será. Así de simple. Ésa es la principal razón por la que docenas de desarrolladores deciden ambientar sus juegos dentro de un par de siglos o más. Lógico. Construir una realidad que todavía no ha sido ni imaginada abre el abanico de posibilidades creativas de cualquiera.

Si pusiéramos en una balanza por un lado los juegos ambientados en el futuro y, por otro, los que hacen lo propio en el presente o en el pasado histórico, ganarían los primeros por goleada, aunque en esta cosecha de final de año no sean los más abundantes. Ciudades inmensas y de arquitecturas imposibles, alienígenas con intenciones tan feas como los rostros que coronan sus dos cabezas, vehículos que son la pesadilla de un ecologista, avances científicos soñados por mil premios Nobel. Y armas, muchas armas. Son algunos de los ingredientes de este tipo de títulos, que pintan el panorama más bien negro. Pero lo mejor de todo es que hablar del futuro puede ser la mejor forma de cargar contra el presente. Y casi nadie se suele dar por aludido.

QUAKE IV
La secuela más esperada

DESARROLLADOR: Raven Software
DISPONIBLE: Octubre
PUNTOS FUERTES: Gráficos, historia y ambientación.

Tiene que ser duro tener los ojos de miles de fans capaces de tatuarse el logotipo de un juego en el trasero siguiendo cada uno de tus movimientos. Quizás así se sintieron en Raven Software durante el desarrollo de *Quake IV*, probablemente uno de los títulos de acción más esperados de la nueva hornada. Según Tim Willits, diseñador jefe de id, lo que se ha intentado es "evocar el espíritu de *Quake II* pero, al mismo tiempo, actualizarlo a los tiempos que corren".

Que se cite a *Quake II* no es un capricho de Tim Willits. Y es que en *Quake IV* se vuelve a la historia y el universo creado en la segunda parte. Es decir, que la saga *Quake* vuelve a centrarse en una trama como mandan los cánones. "Lo que hemos querido crear es una experiencia de juego para un solo usuario al estilo *Quake*", afirma Willits. Es por ello que "encontrarás un montón de acción, compañeros de escuadrón con los que luchar y vehículos que se pueden conducir".

De todas formas, pese a que gran parte de los esfuerzos de sus creadores se han centrado en el apartado para un jugador, en *Quake IV* también podrás batirte el cobre vía Internet. Cuando leas esto, el juego ya debería estar disponible, así que ya estás tardando.



Los diseñadores han centrado sus esfuerzos en el modo para un jugador.

STARSHIP TROOPERS
Marabunta alienígena

DESARROLLADOR: Strangelite
DISPONIBLE: Noviembre
PUNTOS FUERTES: La licencia, enemigos y localizaciones.

¿Te acuerdas de aquella película de final de los noventa? Era mala y cutre a propósito, según afirmaba su propio director. ¿Y el juego? A bote pronto parece que de cutrerío lo justo. Y de espectacular, mucho.

Puedes apostar a que te enfrentarás con toda clase de bichos malignos y que incluso pasearás por las naves espaciales de los marines futuristas. Es decir, que el juego contará con mapas que se desarrollan tanto en interiores como exteriores.

Habrá aliens para dar y tomar. De hecho, el motor que mueve los gráficos del juego es capaz de gestionar la presencia de 300 bichos en pantalla al mismo tiempo.

¿Y el multijugador? A la espera de algunos detalles por pulir, está confirmada la presencia al menos del modo Deathmatch. Ocho jugadores y mucho, mucho plomo por tragar y escupir.



El motor gráfico gestiona cerca de 300 unidades simultáneamente.

Tendrás ocasión de visitar las localizaciones de la película.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

La batalla continúa

DESARROLLADOR: Pandemic Studios
DISPONIBLE: Noviembre
PUNTOS FUERTES: Combates espaciales y más vehículos y niveles.

Battlefront II afronta un reto complicado: superar el éxito de su predecesor. Para ello, incorporará nuevos combates espaciales y entornos inspirados directamente en *La venganza de los Sith*. Se ha remodelado la experiencia en solitario, que incluirá tres modos de juego. Sobre el multijugador, por primera vez podrás entablar combates espaciales y subir a bordo de naves enemigas para realizar ataques desde sus entrañas. Empezando a pie dentro de una nave capital, podrás acceder a la nave estelar que prefieras y viajar al espacio para luchar contra la facción rival. A escoger: wings, cazas TIE, cazas estelares Jedi, etc. Además, podrás localizar a tus compañeros y acceder a tus estadísticas mientras que combates junto con más jugadores que nunca, nada menos que 64.


Las tropas del Imperio y los rebeldes no se darán tregua.

LOS OTROS

Dos juegos más de ambientación más o menos futurista también darán mucho que hablar este año. Para más información, puedes consultar sus análisis, publicados en este número y en el anterior.

F.E.A.R.

Casi todo en él es mayúsculo. *F.E.A.R.* da miedo. Pero no temas. A pesar de los elementos sobrenaturales, repartes más tiros que gritos de terror. Aparte, el tiempo bala te mantiene en un suspense atronador, de los que hacen historia. No creas que los enemigos te lo van a poner fácil. Son mucho más inteligentes de lo que puedes imaginar.



SERIOUS SAM II

La acción más loca, descerebrada y salvaje ha vuelto. Croteam se ha sacado un nuevo motor gráfico de la manga y se nota. Gestionarán escenarios cien veces más complejos que en anteriores versiones de la saga. O sea, que ya sabes lo que te espera: enemigos delirantes, cuarenta niveles extensísimos y una acción la mar de entretenida, una excusa para no dejar de pegar tiros.

BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

Mercenarios televisados

DESARROLLADOR: Kylotonn
DISPONIBLE: Octubre
PUNTOS FUERTES: El sistema de juego y los escenarios.

Dicen que la tecnología que sustenta al juego *Bet on Soldier* es el resultado de un trabajo desarrollado durante seis años. Parece que la inversión no ha sido en vano. Imagínate una mezcla de *Counter Strike* y *Unreal*. Pues eso. En *Bet on Soldier* no te limitas sólo a recorrer pasillos mata-mata, que también, sino que cuentas con enfrentamientos contra todopoderosos enemigos que te reportan fama y... dinero. A veces incluso con algún que otro aliado.

Desde las ligas menores y con muy pocas armas, empiezas a escalar puestos según vas exterminando enemigos. Las apuestas son las que te llevarán a la gloria televisada. De repente, el escenario se convierte en un plató. El bestia al que has retado al principio de la misión irrumpe ante las cámaras y te juegas el pellejo y la pasta. Después, como a los gladiadores, la muerte o más enemigos a los que destrozar. Y el público, tan feliz.

El nivel de detalle es muy alto, aunque exige potencia a tu máquina.


En *Bet on Soldier* la guerra se convierte en un espectáculo de masas.

- CONQUISTASTE EUROPA.
- LA JUNTA ESPERA QUE REPITAS ESTE AÑO.
- TU PLANTILLA SE ESTÁ HACIENDO MAYORCITA.

HICISTE HISTORIA, ¿AHORA QUÉ?

PC/MAC CD-ROM
FOOTBALL MANAGER 2006

El mejor manager vuelve una temporada más

¿Pedirás a los miembros de la junta que abran su chequera? ¿O venderás a tu vieja estrella para hacerte con algo de sangre nueva?.

Además tendrás que dominar los trucos psicológicos, inspirar a tus jugadores infelices, descubrir nuevos talentos y, como no, renegociar tu propio contrato. Eso... si la junta te quiere renovar.

Para ser un forofo hay que poner corazón, para ser manager hay que poner algo más.

A LA VENTA EL 21 DE OCTUBRE

QUÉ DECIDES?
www.footballmanager.net

FOOTBALL MANAGER DISPONIBLE EN XBOX 360 Y PSP A PRINCIPIOS DEL PRÓXIMO AÑO.













ACCIÓN HISTORICA

Se podría interpretar como una moda a raíz del éxito de *Medal of Honor* y su espectacular desembarco en Normandía, pero lo cierto es que ya en los inicios de la historia (valga la redundancia) de la acción en 3D, juegos tan añejos como *Wolfstein 3D* trastearon con tiempos pasados.

Y es que da la sensación de que el subgénero no tiene más coordenadas que la sufrida Europa de los cuarenta. La Segunda Guerra Mundial acapara la acción histórica de forma abusiva y es difícil ver títulos capaces de escapar de su todopoderosa atracción gravitatoria. La guerra del Vietnam y la del Golfo son dos de los escenarios que han logrado hacerse un pequeño hueco, pero no esperes ver nada más allá de la bandera yanqui, a pesar de que se trate de un país que, precisamente, no destaca por su ancianidad.

En el horizonte: la creciente apuesta por el realismo y el trabajo en equipo. Sólo así parece posible acabar con los superhombres mata-nazis que poblaban los compatibles.

CALL OF DUTY 2

Libertad sin cuartel

DESARROLLADOR: Infinity Ward
DISPONIBLE: Noviembre
PUNTOS FUERTES: Ambientación, jugabilidad y modo multijugador.

La saga *Call of Duty* estrena segunda parte. Una de las primeras novedades que salta a la vista es el realismo que se ha aplicado al entorno. No sólo en este campo se notará la potencia del nuevo motor gráfico. Gracias a él las granadas de humo serán más realistas que nunca y tendrán una importancia vital en el desarrollo del juego.

En Infinity Ward se han propuesto huir de los tours organizados por campos de tiro, así que habrá varios caminos entre los que escoger. Además, para la nueva entrega han decidido sorprendernos con una nueva inteligencia artificial: enemigos capaces de flanquear nuestra posición, lanzar granadas a los soldados a cubierto e incluso avisarnos de peligros inminentes. Según declaraciones de la compañía, "un sistema de chat de batalla dará más vida a la acción de nuestros hombres permitiéndoles hablar con nosotros en tiempo real según el contexto", un sistema conocido como Battle Chatter System y que sin duda dará mucho que hablar.

Todo ello convierte a *Call of Duty 2* en un serio aspirante a rey del género de la acción histórica. Lo veremos en el próximo número.



Espero que sean de los nuestros o la hemos cagado Hans.



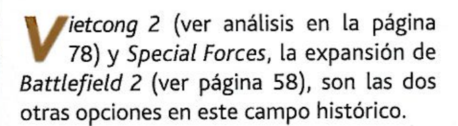
Según Infinity Ward, el humo nos hará hasta toser. Ya será menos.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

La unión hace la guerra

DESARROLLADOR: Gearbox
DISPONIBLE: Noviembre
PUNTOS FUERTES: Ambientación, realismo y flexibilidad.

Vuelven los soldados más compenetrados del momento. Esta vez incluyen más misiones multijugador y un modo cooperativo, nuevas armas y nuevos vehículos como el tanque M10 Destroyer. Si te gustó el anterior *Brothers in Arms*, éste te deleitará. Realmente no supone un cambio radical en la franquicia, pero no hay nada de malo en esto mientras se mantenga la jugabilidad. En el apartado técnico, destacan pequeños detalles que aumentan la calidad, como son el sonido de las armas y los efectos de luces y sombras. Bastante más interesante resulta la mejora en la inteligencia artificial. Otros añadidos como los insertos cinemáticos sólo hacen que redondear un título continuista, pero que de ningún modo defraudará a los amantes de la acción bélica.



Vietcong 2 (ver análisis en la página 78) y *Special Forces*, la expansión de *Battlefield 2* (ver página 58), son las dos otras opciones en este campo histórico.

VIETCONG 2

Su novedad más llamativa es la posibilidad de vivir la guerra de la vergüenza (una más) también desde la perspectiva comunista, eso sí, disparando sólo a survietnamitas (Dios nos libre de apuntar al Tío Sam). Todo ello acompañado de buenas escenas en vídeo en un juego en el que el modo individual cobra mayor importancia que en el original.

BATTLEFIED 2: SPECIAL FORCES

Primero fue un gran título, luego una grandísima secuela. Ahora se aproxima una excelente expansión. Habrá nuevos bandos y "gadgets" para reinventar la jugabilidad. Al parecer, y si lees nuestro avance en este mismo número, ni arsenal ni vehículos podrán suplir a las tropas como debieran. Peccata minuta... esperemos.

ACCIÓN EN TERCERA PERSONA

Más allá de la vista subjetiva, en ocasiones podemos ver el cogote e incluso el cuerpo entero de nuestros héroes. No sólo es el caso de los *GTA* y sus seguidores. Hay otros ejemplos tan conocidos como las sagas *Splinter Cell o Tomb Raider*. En ocasiones, las fronteras entre una y otra vista se difuminan como ocurre en las dos entregas de *Max Payne*.

En general, el uso de la tercera persona permite una acción más variada, desde la sutileza de *El Príncipe de Persia* hasta la violencia desbordada de *BloodRayne* (juego que te regalamos en el anterior número). Herederos de los típicos juegos de recreativa, de las 2D han sabido evolucionar a las 3D y constituyen una estupenda opción tanto como mata-mata como mezcolanza de acción y otros géneros, desde la aventura hasta el terror pasando por las plataformas o la tan popular en estos tiempos acción táctica.

THE MATRIX: PATH OF NEO

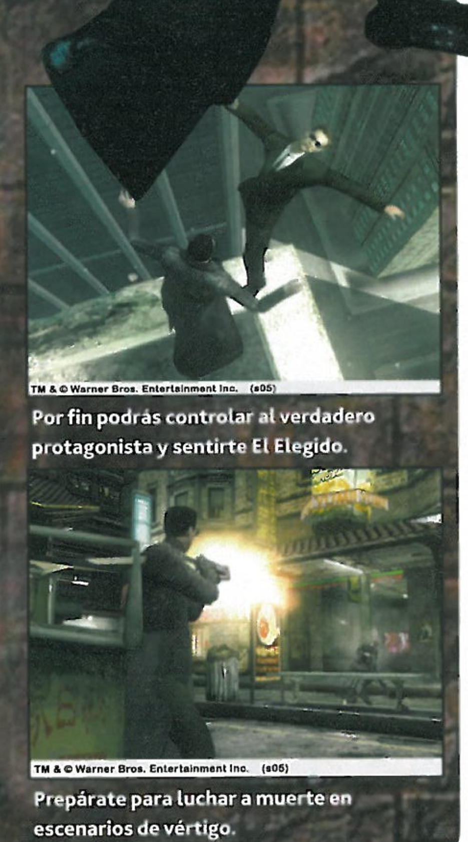


Mesiánico

DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
DISPONIBLE: Noviembre
PUNTOS FUERTES: El guión y la posibilidad de controlar a Neo.

Las anteriores aproximaciones al universo creado por los hermanos Wachowski, *Enter the Matrix* y *The Matrix Online*, vendieron millones de copias. Sin embargo, los fans de la celebérrima trilogía cinematográfica echaron de menos a alguien muy especial, al protagonista. Por eso esta tercera incursión en el mundo de los videojuegos tiene todos los números para atraer la atención de una legión de jugadores.

Aparte de un guión perpetrado por los famosos hermanos de apellido impronunciable, este título promete acción de la buena, en la que primará la fluidez de movimientos del protagonista y un sistema de combate sencillo pero espectacular. Con el único pero de una cámara a menudo descolocada, este juego debería dar un buen rendimiento gráfico, ya que el motor utilizado ha dejado de lado la menor potencia de las consolas y se ha dedicado a culminar una obra para PC que no adolezca de los males que aquejan a otras obras multiplataforma. Larga vida a *Matrix*.



Por fin podrás controlar al verdadero protagonista y sentirte El Elegido.

TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)

Prepárate para luchar a muerte en escenarios de vértigo.

TORRENTE 3: EL PROTECTOR

Apatrullando Madrid

DESARROLLADOR: Virtual Toys
DISPONIBLE: Octubre
PUNTOS FUERTES: El humor torrentiano y la libertad de movimientos.



Versión casposilla, pero simpática y cañí de *GTA*. Controlas al otrora policía Torrente. En este juego podrás "apatrullar" las calles de Madrid tanto a pie como montado en uno de los vehículos repartidos por la ciudad. La recreación del plano madrileño destaca por su realismo y la mecánica no tiene desperdicio: a través de diversas tareas y misiones, adquieres un nivel de "torrentismo" determinado también por valores como tu "sex-appeal", velocidad, nivel de conducción, fuerza, etc. Aparte, el juego te una gran libertad de movimientos.

LOS OTROS

Entre este número y el anterior hemos analizado unas cuantas opciones adicionales. La única que todavía no ha pasado por nuestras manos en su versión definitiva es *Fallen Lords*, del que esperamos contártelo todo el mes que viene.

COLD WAR
Sigilo y bricolaje aplicado a la infiltración.

CONFLICT: GLOBAL STORM
Un más que digno heredero de la saga.

FALLEN LORDS
Espectaculares batallas a pie de pista.

SNIPER ELITE
Un homenaje a los francotiradores.

THE SUFFERING: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
Acción terrorífica con buena ambientación.

TOTAL OVERDOSE
Picante y con mucha hemoglobina.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: EA Games • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Noviembre

NEED FOR SPEED

Most Wanted

Abre la coctelera. Ponle gasolina, óxido nitroso, carreras ilegales, **persecuciones policiales** y unas buenas **dosis de tuning**. Ya tienes la mezcla perfecta para convertirte en **el enemigo motorizado número uno**. Ahora sólo tienes que **acelerar a fondo**.

POR J. FONT

Mucho ha llovido desde que *Need for Speed* asaltara nuestros ordenadores. Después de unas últimas entregas pasadas por el filtro del tuning, los desarrolladores han vuelto la vista atrás para recuperar las emociones que despertaba *Need for Speed: Hot Pursuit*, un título que hizo de las persecuciones policiales su sello de identidad.

En él, las carreras contaban con multitudinarias persecuciones policiales en toda regla. Levantando el pie del acelerador, podías ver como las fuerzas del orden se cebaban con tus adversarios. En esta secuela, EA Games mezclará el tuning con el aniquilamiento de cualquier norma de circulación. Algo que


El juego promete carreras ilegales, tuning y espectaculares persecuciones.


Tropezar con la policía será algo habitual incluso en plena carrera ilegal.


Además de buscar la trazada correcta deberás esquivar coches.


Ojo con los accidentes. Como en cualquier ciudad, se producen sin avisar.


Llegarás a la ciudad con este BMW. Demasiado bonito para que no te lo quiten.

pondrá los pelos de punta a más de uno, y más si trabaja en la DGT.

El juego arrancará con tu llegada a Rockport City montado en un flamante BMW. No le cojas mucho apego. Después de presentarte a los protagonistas del juego, lo perderás en una carrera ilegal. Para colmo, te trincará la pasma. Así que, cuando salgas de la trena, no te quedará más remedio que empezar de nuevo con un coche modesto que tendrás que tunear. *Most Wanted* combinará las fases de juego y los vídeos para introducirte a los personajes. Incluso conocerás al sargento de policía que se encarga de frustrar las carreras ilegales. El tío va bien calzado, y es que la policía cuenta con coches camuflados de alta cilindrada a los que fácilmente retarías en una carrera ilegal. Un gran error.

Todo apunta a que *Most Wanted* será realmente adictivo, sobre todo gracias a su modo historia

En este modo historia encontrarás dos modos de juego que se complementan entre sí. Por un lado, podrás deambular por la ciudad en busca de carreras, reventando radares o provocando a la policía para que te persiga. Sin duda, Rockport tendrá más actividad que la frontera de Melilla. Verás coches circular mientras vas de un lado a otro y a menudo comprobarás que el detector de radares se dispara. La causa no es otra que la presencia de un coche policial circulando por una vía adyacente. Probablemente ni te habrás fijado en su presencia. Tampoco faltarán los accidentes de tráfico que bloquearán las carreteras en el mejor de los casos o abollarán tu coche si te ves involucrado en él.

Una vez llegado al destino, podrás participar en las pruebas. Si ganas, recibirás dinero con el que mejorar las prestaciones de tu coche. Algo imprescindible para enfrentarte a los quince más buscados. Esta modalidad, será de hecho el eje del juego. Podrás acceder a ella desde tu cuartel cuando lo creas conveniente. El objetivo será competir con el "top 15" para convertirte en el más buscado por las fuerzas del orden. Se tratará de carreras mano a mano por las activas calles de la ciudad. Si vences, ocuparás su lugar en el ranking.

Pista alternativa

Los circuitos contarán con atajos que te permitirán ahorrarte unos metros. Así que durante la carrera, además de estar pendiente de tus rivales, del tráfico y del trazado, deberás echar un vistazo al plano. En él podrás ver posibles atajos, aunque a veces se escondan detrás de elementos destructibles como vallas o cubos de basura.



En tu cuartel general podrás incluir todo tipo de mejoras mecánicas y visuales.

Si bien harán que el trayecto sea más corto, tendrás que afinar la conducción al máximo. Suelen ser pasajes estrechos en los que adelantar resulta imposible y en los que fácilmente rozará el vehículo con las paredes. Eso en el mejor de los casos. En ocasiones intentar pillar un atajo será sinónimo de acabar estrellado contra un muro de hormigón.

Para facilitar las carreras, en las intersecciones encontrarás robustos y translúcidos indicadores de dirección que no podrás rebasar. De este modo será difícil


En determinadas carreras tendrás que reventar los radares policiales.


Los atajos quizás te permitan arañar unos segundos al cronómetro.

CÓCTEL DE VELOCIDAD

Para progresar en el juego conviene tener en cuenta los elementos clave que vas a encontrarte.

LA CIUDAD



En la ciudad encontrarás distintos tipos de pruebas que te permitirán obtener dinero para mejorar tu vehículo. Allí también tendrás tu garaje y tiendas donde reparar el vehículo.

LOS ATAJOS

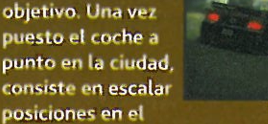
Los atajos te permitirán acortar el trazado de la carrera, aunque no siempre serán la vía más rápida. Representan una alternativa normalmente estrecha en la que conducir no es fácil.

LA PASMA



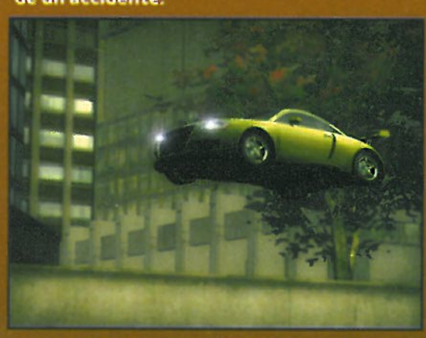
La policía acecha en cualquier lugar. Si pisas demasiado el acelerador o te pillan en contra dirección, se mosquearán y empezarán a perseguirte. Y hacen bien su trabajo.

LA LISTA NEGRA



Tu principal objetivo. Una vez puesto el coche a punto en la ciudad, consiste en escalar posiciones en el ranking de los 15 más buscados. No te será fácil. Los rivales son duros de adelantar.


Las calles pueden quedar cortadas después de un accidente.


Como su predecesor, *Most Wanted* incluirá efectos cinemáticos durante las carreras.

perderte y podrás detectar más fácilmente la presencia de atajos. Si el plano muestra una callejuela y no está protegida por estas vallas... ¡adelante! Probablemente te ayude a llegar antes.

ELIGE TU CAMINO

Pero no te vayas a pensar que serán la clave para ganar la carrera. A primera vista, te solucionan la vida, pero eso es porque al principio correrás con coches más apropiados para un campeonato de karts que para ser el número uno en las carreras ilegales. Lo comprobarás en cuanto tengas un buga como Fernando Alonso manda. Con él, podrás aprovechar la anchura del circuito para sacar mayor partido a la velocidad al motor. Claro que puede que haya más tráfico y eso puede ser un problema. Así que tendrás que tomar la decisión en décimas de segundo. Si dudas, pierdes.

Los circuitos contarán con atajos que permitirán ahorrarte unos metros

Los desarrolladores han apostado por una ciudad muy amplia con todo tipo de circuitos, desde vías rápidas y anchas hasta carreteras secundarias más estrechas en las que el exceso de tráfico complicará las cosas. No existirán demasiadas calles por kilómetro cuadrado. Eso facilitará que el trazado de las carreras sea muy claro, con pocos giros de 90º, y que localizar los puntos calientes sea más sencillo.

Gracias a esto, los coches alcanzarán velocidades endiabladas y manejarlos no será un calvario. No te vayas a pensar que las calles estarán limpias. El mobiliario urbano y los bordillos se encargarán de frenar tu vehículo si abandonas el asfalto. Incluso podrán provocar que vuelques. Rockport es una ciudad creíble, ya que estará reconstruida con todo lujo de detalles.

Electronic Arts apuesta por un juego continuista de los últimos *NfS Underground*, aunque se han recuperado elementos de otros títulos de la saga como aquel *Hot Pursuit*. Todo apunta a que *Most Wanted* será realmente adictivo. Sobre todo gracias a su modo historia, que te permitirá rodar con la libertad de un delincuente difícil de adelantar.



A SEGUIR... Un título con muchas opciones de juego. Destaca el modo historia, que te envolverá en las carreras ilegales y que te llevará a ser el más buscado.

A MEJORAR... Algunos elementos de la interfaz. El juego está más concebido para el pad de la PS2 que para un PC. Además, las ventanas de selección son poco ágiles.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Firaxis Games • **EDITOR:** Take Two • **DISPONIBLE:** Noviembre

CIVILIZATION IV

Con permiso de *Age of Empires III*, **el regreso más esperado**. Mito viviente de la estrategia por turnos, **la saga *Civilization* vuelve** a tu monitor dispuesta a recuperar lo que siempre le ha pertenecido: mundos enormes, **partidas complejas y diversión** a toneladas.



Por X. Pita

Es un niño mimado. Y se nota. Sus diseñadores han trabajado con una sola idea en mente: adaptar *Civilization* a los tiempos que corren. Firaxis ha sabido inyectar savia nueva al juego sin alterar todos los detalles que han hecho famosa la franquicia: investigar nuevas tecnologías, construir ciudades y lanzar a tu ejército contra el enemigo. Ahí están las nuevas y flamantes tres dimensiones para demostrarlo.

Pero el cambio va más allá. Lo primero que salta a la vista es la mejora en el ritmo del juego. A partir de ahora no necesitarás invertir horas y horas para conseguir avances notables en tu civilización virtual. Es más, *Civilization IV* te permitirá jugar a diferentes velocidades: partida rápida, normal o épica. Tú eliges: sesiones de una o dos horas o verdaderas epopeyas que aniquilarán tu vida social.



La nueva interfaz hará de *Civilization IV* un juego mucho más accesible.



Gracias al paso a las tres dimensiones los personajes serán más expresivos.

Todo es más fácil

La nueva interfaz revela la intención de convertir a *Civilization IV* en un juego más intuitivo y cercano a los gustos del hoy por hoy. Prácticamente toda la acción se desarrollará en el mapa principal. La información sobre la ciudad, la investigación tecnológica y las órdenes de producción estarán ahí, a un golpe de vista. Te ahorrarás millas y millas de navegación por engorrosos menús

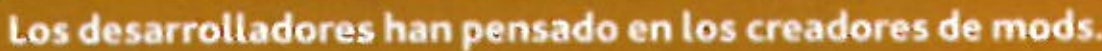


Deberás ir investigando diferentes avances tecnológicos.



La comunicación entre tus ciudades y fuentes de recursos serán vitales.




Los desarrolladores han pensado en los creadores de mods.



Cada descubrimiento te abrirá nuevas vías de investigación.



Las ciudades y las maravillas de tu civilización lucirán en 3D mejor que nunca.



Entre los consejeros extranjeros te encontrarás personajes históricos.

A pesar de los cambios visuales, la esencia estética de *Civilization* se mantendrá.

secundarios. Sí, de acuerdo, habrá que abrir nuevas ventanas para contactar con civilizaciones rivales o cambiar el gobierno, pero todas ellas son funciones que no necesitan ser consultadas con tanta frecuencia como la investigación tecnológica o la producción.

Sorprende ver cómo los irreductibles turnos claudican ante el tiempo real. Sólo un ejemplo: ahora podrás hacer clic con el botón derecho en la casilla hacia la que quieres avanzar o atacar.

¿Cuántas veces nos han prometido que en el juego de turno ninguna partida es igual a otra? Pues bien, en *Civilization IV* la promesa se cumple a rajatabla gracias a otro de los grandes cambios: la apertura del árbol tecnológico. Se multiplicarán las líneas de investigación de tecnologías. Además, los diseñadores han incluido una serie de prerrequisitos que deberán ser cumplidos si quieres construir cierta unidad o investigar cualquier tecnología, tal y como se venía haciendo tradicionalmente en la saga. Por mucho que avances, siempre tendrás que investigar en tecnologías secundarias.

Firaxis ha sabido inyectar savia nueva sin alterar los detalles que han hecho famosa la franquicia

¿Te parecen pocas novedades? Pues vamos a por las formas de victoria, que aumentan su número hasta seis. A saber, la Victoria por Tiempo (gana el jugador que tenga mayor puntuación en el año 2050 DC), la Victoria por Conquista (gana el que haya eliminado a todos sus rivales), la Victoria por Dominación (gana el que obtenga un cierto porcentaje de la población mundial y de tierra), la Victoria Cultural (gana el que posea tres ciudades con estado de cultura legendario), la victoria de Carrera Espacial (gana el que tenga todo lo necesario para encontrar un nueva colonia en Alpha Centauro) y por último la Victoria Diplomática (premio para el que sea capaz de encauzar la ONU).

A dioses rogando...

Mientras que en los anteriores capítulos la religión era un concepto abstracto, en *Civilization IV* tendrá una presencia palpable. Cada una de las religiones del juego estará emparentada a una tecnología. Y tal y como ha ocurrido siempre, los que decidan hacer votos de misticismo no se librarán de emplearse con saña con el mazo de guerra. Utilizarás a los misioneros (con su doble papel de espías) para ir convirtiendo a los lugareños. Y eso será tan complicado como lanzar a un ejército al ataque y someterlos a las malas.

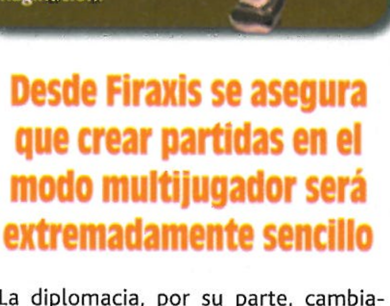
CIVILIZATION A TU MEDIDA



Los creadores aseguran que *Civilization IV* dará grandes facilidades a los creadores de mods. Gracias al editor World Builder, tan potente como sencillo, podrás cambiar el paisaje o editar las urbes virtuales. Además, si tienes conocimientos de programación, con el lenguaje Python (utilizado por Firaxis para crear el juego) en tu mano estará cambiar la interfaz, la información que se visualiza en pantalla o la posición de las ventanas. Y es que los diseñadores han dado el resto para alegrar la vida de los usuarios. A principios del año que viene, Firaxis tiene previsto lanzar el SDK de *Civilization IV*. Ya lo ves. El límite lo pondrá tu paciencia e imaginación.



Por primera vez en la historia de la saga podrás jugar en la red de redes.



Desde Firaxis se asegura que crear partidas en el modo multijugador será extremadamente sencillo



Aquí deberás pensar muy cuidadosamente tus acciones.

La diplomacia, por su parte, cambiará bien poco. La interfaz sigue siendo prácticamente la misma, aunque se ha renovado para que luzca mejor: las opciones que no estén disponibles aparecerán marcadas en rojo, por ejemplo. Eso sí, las 3D también se dejarán notar aquí y gracias a ellas la inteligencia artificial dará mejor el pego. De hecho, los líderes manejados por el ordenador han pasado de la inexpresividad aznariana al gracejo de la presidenta Espe.

Claro que nos hemos dejado el gran cambio para el final. Porque se acabó eso de jugar en solitario. *Civilization* estrena multijugador. Con la idea en mente de que debe ser accesible para cualquier tipo de jugador, desde Firaxis se asegura que crear partidas será extremadamente sencillo. Uno podrá comunicarse con otros jugadores vía voz o con sencillas marcas en la pantalla del compañero.

MODUS OPERANDIS VARIUS

El juego contará con un buen elenco de modos. En uno de ellos, podrás jugar vía correo electrónico. Mueves, se lo comunicas al rival y él hace lo propio. Otro modo permitirá partidas con varios usuarios en un mismo ordenador. Completan la jugada modos de duración variable: desde 45 minutos de partida hasta el modo Épico, en el que uno juega con su civilización desde el principio hasta el final de los tiempos. Casi nada. Para olvidarse de todo lo demás.

De nuevo, los diseñadores insisten en que ninguna partida es igual a otra. Un simple cambio en los modos puede dar como resultado partidas tan sugerentes como la "Eliminación por ciudades duplicadas" (si pierdes dos ciudades, estás eliminado) o el "Reto de una sola ciudad" (sólo podrás tener una ciudad).

Civilization se nos moderniza. Abraza las 3D, adapta ciertas convenciones propias de la estrategia en tiempo real, agiliza el ritmo de partida y estrena interfaz. Son unos cuantos cambios, pero si eres un seguidor de la saga no te eches a temblar: *Civilization IV* será *Civilization* en estado puro.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... *Civilization IV* se nos moderniza y se aferra a las tres dimensiones. Al estreno de una interfaz más intuitiva se añaden las partidas para varios jugadores.

A MEJORAR... Pese a la mejora del ritmo, la lentitud persigue a las partidas en mapas de grandes dimensiones, que, además, exigen mucha dedicación.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Nival Interactive • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Noviembre

BLITZKRIEG 2

En cuanto hacemos inventario de **los mejores juegos** de estrategia en tiempo real, **siempre decimos *Blitzkrieg***. Sus creadores se han empeñado en que no lo olvidemos. Por eso se sacan de la manga **una secuela como Dios manda**. Más grande y mejor.

POR X. PITA



Serás testigo de impresionantes explosiones como ésta.



Los ataques aéreos tendrán consecuencias sobre el campo de batalla y sobre la jugabilidad.

Blitzkrieg es uno de esos títulos que, como el buen vino, ganan con los años. No levantó demasiada polvareda en su día. Pero, ahora, con los años, no nos queda más remedio que alabar ese perfecto equilibrio entre táctica y gestión, por no hablar de los tan detallados escenarios en dos dimensiones... Visto lo visto, sería absurdo que uno de los grandes como *Blitzkrieg* quedase huérfano de secuela, así que aquí la tienes.

Los nuevos tiempos

¿Qué novedades puede presentar un juego que, a priori, parece casi insuperable? La respuesta salta a los ojos: el aspecto visual. Porque para este *Blitzkrieg 2*, Nival ha creado un flamante nuevo motor gráfico.No mantiene el extraordinario nivel de detalle del juego original, pero a cambio le brinda un mundo recreado en tres dimensiones por el que rotar con total libertad devastadora.

Aunque el cambio tiene mucho de estético, las 3D también afectarán a la jugabilidad. De hecho, si uno le podía achacar algo al primer capítulo de la saga era la imposibilidad de seguir la acción desde una perspectiva diferente. Algo que ahora ya es posible, cortesía de la tercera dimensión.

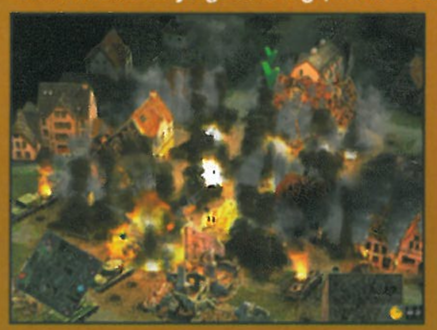
En cuanto a los bandos, los clásicos: alemanes, aliados y rusos. Tres facciones que suman, en total, unas doscientas unidades

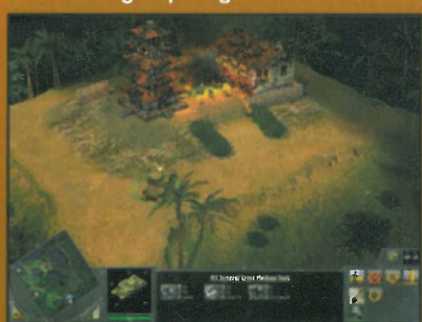


También tendrás que estar atento a los refuerzos y suministros.


Blitzkrieg 2 contará con un nuevo y flamante motor gráfico en 3D.


Como el anterior juego de la saga, los combates cobrarán un gran protagonismo.


Podrás jugar con personajes históricos como el francotirador ruso Vasily Zaitsev.


A medida que avances en el juego accederás a nuevas unidades.

UN AS DEL TANQUE

Es una leyenda. Se han escrito biografías sobre él y su figura ha sido reproducida infinidad de veces en forma de soldado de plomo. Michael Wittmann, uno de los personajes que podrás manejar en *Blitzkrieg 2*, pasó a la historia como uno de los más grandes artilleros. Conocido por su valentía y su respeto tanto por los soldados alemanes como por los enemigos, a Wittman se le atribuyen innumerables hazañas en el combate, siempre a bordo y al mando de sus tanques. Dicen que el 12 de julio de 1941 Wittmann destruyó 6 carros rusos en la colina 65.5 y salvó la vida de tres soldados bolcheviques a punto de morir carbonizados. Y no sólo eso, sino que también se ocupó personalmente de que recibieran un buen trato médico. Seguro que, como nosotros, también quieres jugar con él.



diferentes, algunas de ellas sólo disponibles a medida que vayas superando misiones.

Mención aparte merecen las unidades especiales. Como en el primer capítulo de la serie, gracias al combate irás adquiriendo la archiconocida experiencia. Pero, además, en esta secuela la guerra tratará a tus hombres de manera diferente. Así, las unidades especiales ganarán también nuevas habilidades que influirán en el resto de tropas.

Detalles bélicos

Si algo deslumbró del primer *Blitzkrieg* fue su pasmoso detalle a la hora del combate. Nival lo ha mantenido en la secuela. Un ejemplo, la munición. Será uno de los recursos claves en el juego. Cuando una de tus unidades se quede sin el tipo de munición que utiliza, entonces más le vale encomendarse a la hermandad del blanco móvil.

Dicho así puede sonar obvio, pero las consecuencias en combate serán claras. No se tratará sólo de ir a la guerra como si esto fuese una partida a piedra-papel-tijera. *Blitzkrieg 2* te obligará a estar pendiente de batir a los malos, sí, pero también de tener perfectamente abastecidas a tus tropas.

Además, gracias al nuevo motor gráfico, tendrás la sensación de estar participando en la guerra como nunca antes. Con las 3D como compañeras de viaje, serás testigo de ataques aéreos realmente espectaculares, con consecuencias inmediatas en el campo de batalla (cráteres de bombas, humo...) y, por supuesto, en la jugabilidad: el fuego y la luz que desprende iluminará el territorio y descubrirá la posición de tropas enemigas.

Las unidades especiales ganarán nuevas habilidades que influirán en el resto de tropas

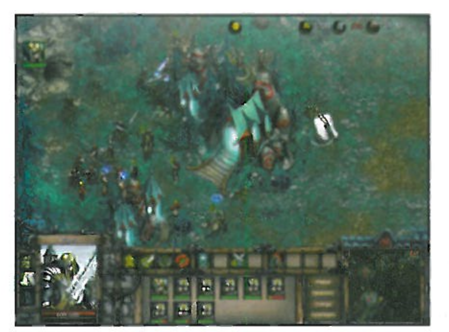
Conscientes del reclamo que supone introducir personajes reconocibles por el público, en *Blitzkrieg 2* podrás encontrarte con la 101 Screaming Eagles en los bosques de Bastogne o utilizar la famosa puntería de Vasily Zaitsev para eliminar a la infantería en Stalingrado.

Cierto, en la versión que hemos jugado todavía encontramos fallos como una sospechosa inteligencia artificial que nos ha sorprendido con acciones de lo más estrafalarias. También está por pulir el exasperante ritmo de algunas fases. En total, *Blitzkrieg 2* contará ni más ni menos que con 80 misiones divididas en las tres campañas de rigor, lo que ya te da una idea de la extensión de este juego. Aparte, el sistema de control podría mejorar... y mucho. De todas maneras, en términos globales *Blitzkrieg 2* está llamado a repetir todos los aciertos de su predecesor. Y encima luce más bonito. ¿Qué más quieres?

Lo esencial

A SEGUIR... Su paso a las 3D mejorará tanto la estética como la jugabilidad. El rigor histórico va de la mano del realismo de las batallas, que prometen escenarios devastados.

A MEJORAR... La inteligencia artificial nos ha dado algún que otro susto. Además, convendría pulir el sistema de control y algunas misiones adolecen de un ritmo lento.



Los tres bandos del juego contarán con unidades y habilidades especiales.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Haemimont • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Noviembre

FINAL CONQUEST

Vuelven por sus fueros. **Los desarrolladores de Haemimont** están dispuestos a revivir aquellos maravillosos años. Triunfaron en su día y **regresan con fuerza**. Para ello, se sacan de la chistera **un juego de estrategia fantástica** tan modesto como efectivo.

POR X. PITA

Seguro que te suena el nombre: Haemimont. En caso contrario, haz memoria. A ellos les debemos una saga que a partir de la más absoluta humildad fue capaz de escribir en el género de la estrategia moderna uno de sus más notables capítulos. Nos referimos a *Tzar*.

Tras el éxito de aquella serie de juegos, esta compañía ha vuelto al terreno que la convirtió en un estudio célebre: la estrategia de corte fantástico. Porque *Final Conquest* es precisamente esto, estrategia situada en un mundo mítico bautizado con el nombre de Equiada.

HECHIZOS Y COLORINES

Deshazte del envoltorio de fantasía y te las verás con un juego de estrategia en tiempo real en clave clásica. No nos malinterpretes. Clasicismo puesto al día. Es por ello que está presente la inevitable mezcolanza de géneros. En este caso, la estrategia cede un hueco al rol. ¿Cómo? Seguro que ya lo has adivinado: gracias a la experiencia que podrás ir adquiriendo a medida que combates.

¿Y la campaña? Otro clásico: estará formada por un modo que consta de un total de 30 misiones. A lo largo y ancho de las fases, podrás manejar a tres razas diferentes: los traicioneros humanos, los feroces silvanos y los despiadados umbríos.

Pero *Final Conquest* será un juego, digamos, multirracial. De este modo, además de las estirpes con las que protagonizarás la campaña, podrás manejar y conquistar a una serie de castas menores. A saber: elfos, trolls, dragones, bárbaros y sombras. Muy pronto descubrirás que las unidades que podrás manejar se multiplican como por arte de magia. En tu mano estará enfrentarte al enemigo con unidades de nombres tan sugerentes como el Cañón Troll, el poderoso Verdugo Ancestral, o la Furia del Dragón.

Aunque nos hemos topado de morros contra nuestras ansias de sorpresa, *Final Conquest* puede acabar por convertirse en otra especie de *Tzar*. En otras palabras, un juego sin despampanantes efectos gráficos ni interfaz vanguardista pero extremadamente fluido. Y por supuesto, divertido. Vaya eso por delante.



Las similitudes entre *Final Conquest* y un clásico como *Warcraft III* son palpables.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las diferentes razas con su apartado de subcastas. Por su parte, la fluidez de los combates debería elevar el atractivo de las partidas multijugador.

A MEJORAR... La inteligencia artificial no parece muy allá. Además, el diseño de los mapas podría mejorarse, ya que se parecen demasiado entre sí.



Es un juego como éste, debes cuidar de tus bases y construcciones.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Gaelco Multimedia • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Noviembre

PC FÚTBOL 2006

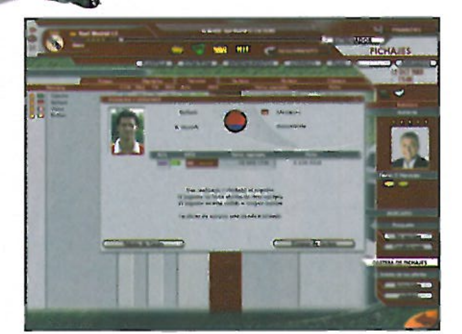
Imagínate que el mes que viene, de golpe y porrazo **Pelé salta al campo** con la camiseta de Brasil. Abuelo, siéntese, que está ya mayor, le dirían. **Gaelco desoye todos los consejos** y se enfunda las botas de nuevo para **devolver la gloria** a *PC Fútbol*.

POR X. ROBLES

Pocas veces han pasado por nuestras manos juegos tan mal acabados como *PC Fútbol 2005* (*PCF2005*). Y lo decimos con todo el dolor de nuestro corazón, porque en esta casa éramos adictos a la saga de Dinamic Multimedia. Incluso acudíamos religiosamente al quiosco cada seis meses para comprar las extensiones. *PCF2005* arrastraba un sinfín de errores, tanto de base de datos como de simulador, que incitaban al jugador a deshacerse del juego ante un ataque de impotencia.

Lo peor de todo es que no conservaba ni un ápice del espíritu de los títulos originales. Solamente la jeta de Michael Robinson. Casi casi como mostrar el Partenón a los turistas cubierto de graffiti. Con todo, se vendieron 160.000 copias. Quien lo entienda que nos lo explique. A lo mejor es que Michael Robinson da más morbo de lo que creíamos. Con ese español tan sensual que habla...

La estructura del apartado "Plantilla" será parecida a la de *PC Fútbol 2001*.



Si quieres fichar, primero hay que ojear. Dale tiempo.

V-Lima te subirá la autoestima destacando tus goles.

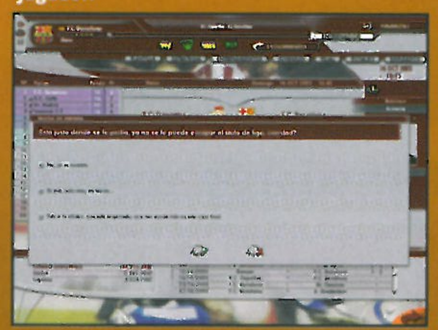
ENMENDAR ERRORES

Lo único que Gaelco sacó de positivo es la certeza de que el público desea con todas sus fuerzas un *PC Fútbol* que haga justicia a los de antaño. En ésas están los programadores de *PCF2006*. Ciertamente, en un año es literalmente imposible corregir el desbarajuste de la edición anterior, pero si pruebas la demo te sorprenderás todas las mejoras introducidas. Son muchas más de las que esperábamos, aunque todavía está muy lejos de la competencia.

La base de datos se retocará hasta el infinito y se añadirán fotos de cientos de jugadores. La interfaz también cambiará lo suyo, aunque la nueva tampoco es para tirar cohetes, que digamos. Recuerda ligeramente a los antiguos *PC Fútbol*. Por ejemplo, el menú en el que contratas y despides a tu staff técnico y deportivo. Éste incluye ojeador, secretario, entrenador de juveniles... Te los puedes cargar a todos excepto a Miguelito Robinson. Lo tendrás siempre a tu lado y te irá informando acerca de las buenas nuevas: fichajes, lesiones, ojeos, partidos, etc. Veremos si su presencia será útil o si acabará en un mero adorno.

Los modos de juego también van a cambiar drásticamente. Tirarán de fórmulas de éxito del pasado. Evidentemente


Podrás elegir qué aspectos entrenar de cada jugador.


Como buen entrenador, atenderás a la prensa antes y después de los partidos.


Los gráficos del simulador no destacarán por su brillantez.


El radar de la derecha ayudará a orientarte sobre el campo.

TIPOS DE VISIONADO

PC Fútbol 2006 incluirá varias formas de seguir los partidos, cada una con sus pros y sus contras.



V-LIMA

Es la vista 3D. No podrás controlar a los jugadores, sino que deberás darles órdenes predeterminadas (¡delanteros, buscad el uno contra uno!). De fondo disfrutarás de los comentarios de Sergi Mas, el humorista catalán, y Michael Robinson.

VISTA 2D



Al más puro estilo *Football Manager*, Gaelco apuesta por el visionado en 2D. ¿Qué ventajas tiene jugar así? Básicamente que tarda menos en cargar y que se puede acelerar la velocidad del juego (x2, x4, x8...).

RESULTADO

La edición 2006 mantiene este apartado de los *PC Fútbol* anteriores. Sencillamente es darle a un botón y conocer el resultado. Útil para partidos menores.

estamos hablando del mítico ProManager. Si, por ejemplo, eres de Tomelloso y no te sienta bien que tu club juegue cada fin de semana contra veteranos barrigudos, que dejan la reputación de tu villa por lo suelos, ha llegado el remedio a tu sufrimiento. Por fin podrás hacer de Piterman e intentar subir de categoría, fichar a jóvenes promesas, entrenar duro, etc. Si tu caché como mánager sube, recibirás ofertas de otros equipos. Tú decidirás cómo gestionar la carrera que con esfuerzo y tesón hayas labrado. Pero volvemos a lo de antes. Pese a los añadidos, tenemos serias dudas de que *PC Fútbol 2006* esté a la altura de los demás simuladores de gestión del mercado.

Incluye muchas más mejoras de las que esperábamos, aunque sigue muy lejos de la competencia

Visionado de los partidos

En *PC Fútbol 2005* se anunció a bombo y platillo el sistema de visionado en 3D llamado LiMa (Live Manager). Presuntamente permitía dar órdenes en directo para modificar el rumbo del partido. En la práctica, nada de nada. La presente edición añade el sistema V-LiMa, que intenta mejorar a su padre.

De momento, el hijo ha salido algo tarado: los jugadores se comportan como si tuvieran la inteligencia de un garbanzo. A ver si mejoran un poquito la inteligencia artificial en la recta final de desarrollo. También puedes visionar los partidos al estilo *Football Manager*, es decir, a través de unas bolitas en 2D que zanganean por la cancha. Así ya son garbanzos cien por cien.

Una mejora que sí es de agradecer será la inclusión de los comentarios durante el encuentro por parte de Sergi Mas y Michael Robinson. Alguna que otra frase para la posteridad seguro que sueltan (¿recuerdas el "¡casi, casi, desde su casa!"?).

Sin demasiadas posibilidades de poder competir en calidad con las vacas sagradas del género, *PC Fútbol 2006* apela a la nostalgia. Dentro de poco veremos si las mejoras y añadidos se tornan en un producto fiable y divertido.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Se ha remodelado toda la interfaz. Además, durante los partidos podremos escuchar los comentarios de Michael Robinson y Sergi Mas.

A MEJORAR... Urge una mejora global. Al juego le falta rigor, fluidez, ritmo, un buen motor gráfico... a ver hasta dónde consiguen llegar.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Slitherine • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Noviembre

LEGION ARENA

Otra vuelta de tuerca a **la Guerra de las Galias**. Te sumergirás en el conflicto **desde dos puntos de vista**: el de los vencedores y el de los vencidos. Lo mejor de esta dualidad es que podrás **reescribir el curso de la historia**. Espadas en alto: **la suerte está echada**.

POR X. PITA

A la saga *Total War* le debemos un par de cosas. Una: la recuperación de una forma de juego, los turnos, que creíamos perdida en el baúl de la Piquer. Dos: las mejores y más masivas batallas en tres dimensiones jamás vistas. A día de hoy, la estrategia sigue acusando la influencia de la serie creada por The Creative Assembly. *Legion Arena* es otro ejemplo más.

Pero dejemos una cosa clara: aunque *Legion Arena* puede recordar a la franquicia *Total War* por lo superpoblado y espectacular de sus campos de batalla, el espíritu del juego de Slitherine es bien distinto al de los creados por The Creative Assembly.

Legion Arena será un juego de batallas masivas, cierto, pero lo que importará aquí será sobre todo el entrenamiento y la personalización de tus tropas. En ese sentido, este juego tendrá un marcado componente de rol.

Habrá dos campañas. En una manejarás a las legiones romanas y en otra, a guerreros celtas que en lugar de disfrutar del bonito son de sus gaitas han decidido plantar cara al invasor. Y el verbo manejar se emplea aquí en el sentido más estricto. *Legion Arena* dará extrema importancia al reclutamiento y entrenamiento de las tropas. Podrás personalizar a tus escuadras como te dé la real gana (elegirás su apariencia gracias a una serie de texturas), comprar equipamiento y hasta seleccionar las habilidades de cada una de ellas (los diseñadores prometen más de 100).

MANOS A LA OBRA

Un equipo de experiencia contrastada en juegos de guerra se encarga del resto. Y el resto quiere decir más de cien escenarios, unidades únicas para cada bando como legionarios, pretorianos, elefantes o fanáticos desnudos. De regalo toda una serie de efectos atmosféricos y accidentes geográficos con consecuencias directas en la batalla.

En definitiva, una curiosa relectura del género de la estrategia que si encuentra su equilibrio entre gestión y combate puede llegar a convertirse en toda una sorpresa.

Cada una de las formaciones tendrá sus puntos fuertes y sus puntos débiles.



Podrás elegir la apariencia de tus tropas gracias a un amplio número de texturas.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las batallas masivas, con su ingente cantidad de guerreros que se pueden crear y seleccionar, darán pie a deliciosos festines bélicos.

A MEJORAR... A pesar de contar con unos gráficos en tres dimensiones, el aspecto visual del juego es tan desangelado como las vistas del desierto del Gobi.

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión de XBOX®



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN

YA A LA VENTA

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM





ACTIVISION

activision.com



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digital Illusions • **EDITOR:** Electronic Arts • **DISPONIBLE:** Noviembre

BATTLEFIED 2
Special Forces

Reconocerás a los bombazos del año **por sus expansiones**. Se aproxima la alargadera de uno de los grandes títulos de este 2005. Está al caer, se titulará ***Special Forces*** y **te permitirá exprimir** al máximo esa maravilla, secuela de otra gran obra. Sí, hablamos de ***Battlefield 2***.

POR M. GONZÁLEZ

Las mentes pensantes de Digital Illusions han debido enfrentarse al intríngulis de cómo mejorar *Battlefield 2*. Si el título les había salido redondo, ¿hasta qué punto debían tocar la fórmula del éxito? Al final, los tiros fueron a estamparse en la variedad, sin inventos ni riesgos innecesarios. A fin de cuentas, es una expansión. Aunque no es una expansión cualquiera.

¿Qué es lo que se le debe exigir? ¿Nuevos bandos? Los tendrás. A los enemistados yanquis, chinos y árabes del título padre se les unirán nada menos que seis nuevos ejércitos. No sólo con sus opciones de infantería, sino también con sus pertinentes vehículos. Los seis noveles y exóticos bandos serán los Spetnatz rusos, los Navy Seals, los SAS británicos, las fuerzas especiales MEC y dos grupos más sin identificar de rebeldes barbudos (uno de ellos con toda la pinta de representar a alguna facción chechena).



La cobertura será un elemento esencial en *Special Forces*.

SERVICIO MILITAR OBLIGATORIO

¿Nuevas posibilidades de juego? En Digital Illusions se han puesto a ello. El título de la expansión no es puro adorno. El juego apostará por la infantería y tratará de potenciar sus habilidades: tirolinas a las que asirse, garfios para escalar edificios, granadas cegadoras y gafas de visión nocturna para descubrir al enemigo cuando los niños duermen. Frente al combate apocalíptico y de sabor "ramboniano" que caracterizaba al original, en *Special Forces* primará el combate urbano y de interiores. Sin que ello implique una reducción de escenarios, ni tampoco del número de jugadores, ni de diversión, esperemos...

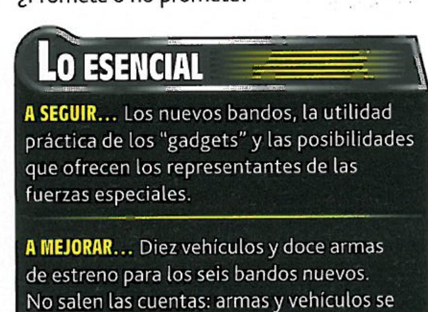
Todo lo anterior se puede expresar en fríos números: doce nuevas armas, diez vehículos de estreno y ocho mapas de nueva hornada. Todo esto bien aderezado para que puedas disfrutar como un enano en un edificio, salir de él, recorrer un par de kilómetros en moto hasta otro chiringuito y comprobar que allí también tienen montada su propia fiesta. ¿Promete o no promete?



Combates al más puro estilo Equipo A. Ataques de nostalgia.



La visión nocturna resulta ser el mejor amigo del soldado insomne.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los nuevos bandos, la utilidad práctica de los "gadgets" y las posibilidades que ofrecen los representantes de las fuerzas especiales.

A MEJORAR... Diez vehículos y doce armas de estreno para los seis bandos nuevos. No salen las cuentas: armas y vehículos se repetirán demasiado.

BLITZKRIEG 2

¡Victoria!
...o Siberia







- Espectaculares escenarios en el Pacífico
- Nuevo motor gráfico en 3D
- Combate de día y noche en tierra, mar y aire





Para más información:
www.cdv-blitzkrieg.com



ESTE MES...

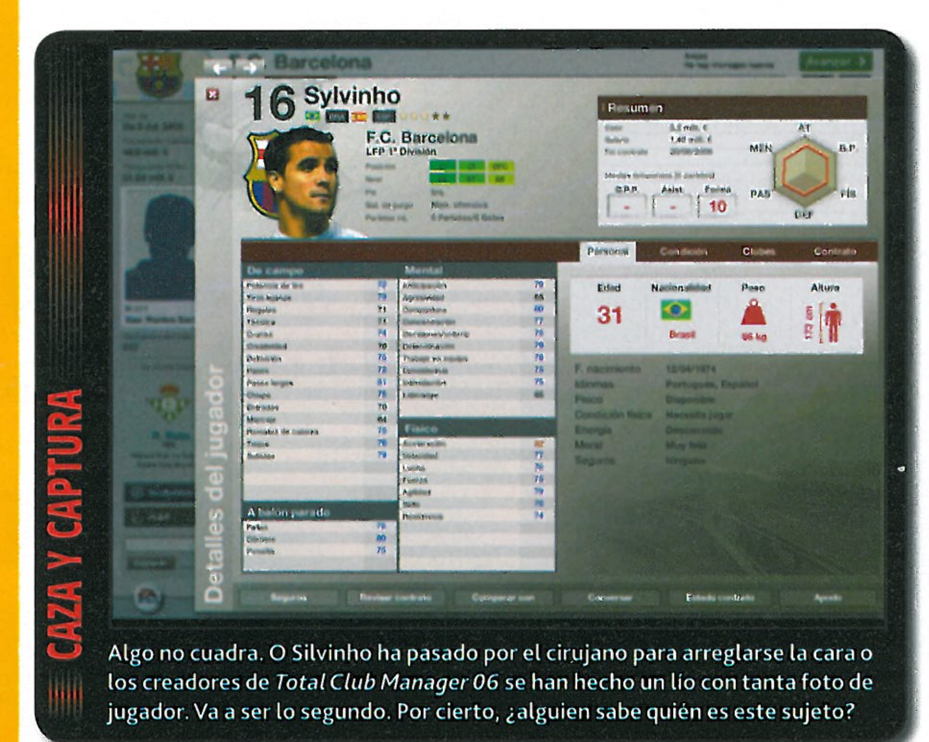
DIARIO DE A BORDO

24 DE SEPTIEMBRE: Nuestros queridísimos Cid y Gadget aseguran que tanto niño y tanto trabajo les obliga a colgar el PC y aparcar las botas. Para paliarlo, el inefable Navarrete decide hacer un doble fichaje en el mercado de invierno (Gómez Cañete y Sayalero) y aumentar el número de páginas. A currar.

30 DE SEPTIEMBRE: Todavía celebramos el campeonato de Alonso jugando sin parar a todo juego de carreras que se cruce por la redacción. El fútbol no nos da muchas alegrías, pero lo festejamos igual. Para eso están los flamantes títulos de la temporada que acaban de caer en nuestras manos. Ya trabajaremos el lunes.

10 DE OCTUBRE: Sigue la polémica con el "estatut" y el término nación. Lo peor del monumental lío es que acaban por despistarnos. Ya no sabemos si nuestra revista es nacional, mundial o lúdico-pecera-universal. Nos quedamos con la última, no es que suene bien, pero acierta de pleno.

14 DE OCTUBRE: Aún se notan los estragos del festival de cine erótico en varios miembros de esta redacción. Absentismo laboral, ojeras de mapache en los pocos que sobreviven, rumores por los pasillos... Adivina a quién vieron en un strip-tease cogido a una revista de *PC Life*. ¿No te haces una idea?



CAZA Y CAPTURA

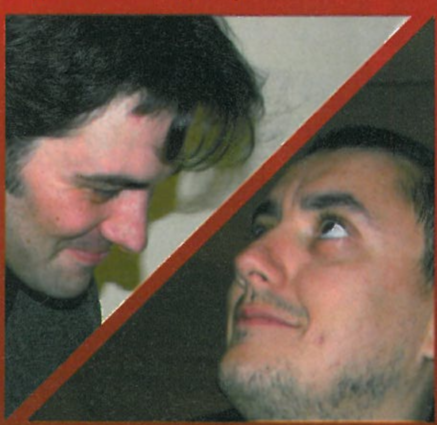
Algo no cuadra. O Silvinho ha pasado por el cirujano para arreglarse la cara o los creadores de *Total Club Manager 06* se han hecho un lío con tanta foto de jugador. Va a ser lo segundo. Por cierto, ¿alguien sabe quién es este sujeto?

JUGADORES NATOS

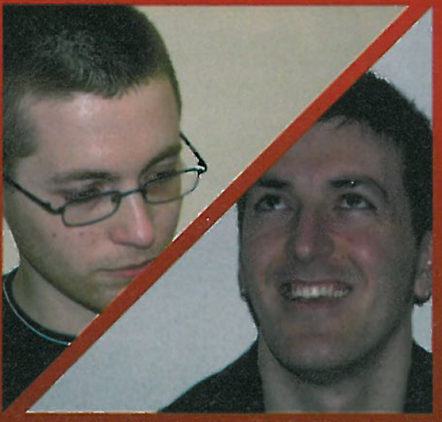
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush, es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



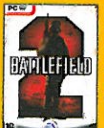
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: UbiSoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



10 ¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



9 Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



8 Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



7 Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



6 Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



5 Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



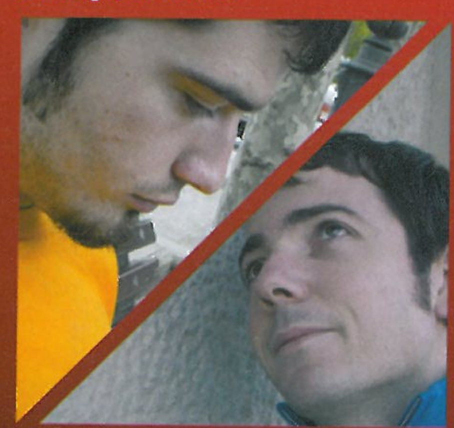
4 Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.

3 Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

2 Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

1 Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.



PRO EVOLUTION SOCCER 5

El listón estaba **por las nubes**, pero a *Pro Evolution Soccer 5* le han colocado un propulsor ultrasónico. Acaba de levantar el vuelo **un título galáctico**, que rebasa a su antecesor en todos los aspectos. Alza la vista, **un simulador casi perfecto** surca el firmamento.

POR X. ROBLES

El equipo de Shingo "Seabass" Takatsuka lleva ya un puñado de años perfeccionando su joya de la corona, *Pro Evolution Soccer* (*PES*). Si echas un vistazo a otras páginas de esta revista, verás imágenes de *F.E.A.R.* y otros títulos que gráficamente desencajan la mandíbula. Algunos se preguntan por qué no se llega a este nivel de detalle en los juegos deportivos. De hecho, el aspecto visual de los *PES* no ha variado en los últimos años. Muy sencillo: *F.E.A.R.* se ha programado expresamente para los PC más avanzados y el juego de Konami es una conversión de su hermano de Playstation 2. Y esa carraca está más obsoleta que la caza con piedras de sílex.

Pero como dice el proverbio, de las dificultades se aprende. Varios aspectos han salido tremendamente favorecidos de esta situación: el tiempo y las ideas se han invertido en la jugabilidad, los distintos modos de juego, la base de datos... para terminar configurando una



El chute con el interior es preciso y práctico. Potencia bajo control.


Los uniformes oficiales son calcados a los reales.

DOMINA EL JUEGO

El juego incluye varios modos de entrenamiento y tutoriales para que mejores tu actuación.

ENTRENAMIENTO LIBRE
Tú decides en qué debes mejorar: córners, libres directos, disparos a portería, centros al área, empalmes... Es lo más práctico si quieres hacer las cosas por tu cuenta.

PRÁCTICA DE UNA SITUACIÓN
PES5 te propone distintas situaciones que deben resolverse con movimientos algo complicados: cancelación de movimientos, amagos... Para perfeccionar tu técnica.

ENTRENAMIENTO PARA RETO
Además de divertirte, ganas puntos. Proponen distintos retos para mejorar tus aptitudes: dispara a una diana en la portería, juega un rondo sin que te intercepten el balón... Supérate.

ENTRENAMIENTO PARA PRINCIPIANTE
Se muestra de manera interactiva (muy trabajada, por cierto) qué es el fútbol: normas básicas, cómo se gana, el fuera de juego... Sólo útil si no tienes ni idea de fútbol.

CONTROLES
Te enseñan empíricamente cómo ejecutar cada uno de los numerosos movimientos que permite este juego.



Hay errores de traducción. En ese aspecto, HAZ fallado, Konami.

obra maestra del software lúdico. Y podemos decirlo ya, el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos.

Si *PES5* es tu primera toma de contacto con la saga de Konami, pásate por el entrenamiento. Una vez allí te das cuenta de por qué los jugones aman este título más que a sus parejas. Salta a la vista su enorme complejidad, el trillón de movimientos que puedes ejecutar.

"Seabass" comentaba recientemente que la saga ha ido adoptando con los años una actitud propia de la simulación en detrimento de lo arcade. Por tanto, es indispensable disponer de un pad similar al de PS2 si quieres exprimir al máximo las opciones a la hora de jugar.

Todos los botones y sticks tienen una utilidad. Es posible que dicha complejidad sea un escollo en los primeros partidos, pero luego se convierte en un arma arrojadiza. Y ahí es donde *Pro Evolution* despunta respecto a los demás. Cada jugador se hace suyo un estilo distinto. Unos abusan de los pases en profundidad, otros juegan por las bandas, los de más allá optan por una presión defensiva asfixiante y contragolpes letales... todo es válido y eficaz si eres coherente con tu manera de entender el fútbol. Casi cualquier jugada posible en la realidad es trasladable al juego.

LA ASTUCIA CUENTA
Pro Evolution Soccer 5 incorpora, además, cientos de retoques en la jugabilidad respecto a su antecesor. Y afectan considerablemente al ritmo de los partidos. Para bien, claro. Konami parte de la base de que una defensa es un rompecabezas que hay que saber resolver. Y ahí entras tú. Busca los puntos flacos, marea la perdiz y dispara cuando veas un hueco. Si tu oponente es un poco más hábil que Eric Moussambani cruzando piscinas, te plantará cara. Para marcar hay que sorprender. ¿Y qué mejor para pillarlo desprevenido que utilizar los nuevos movimientos?

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO Deportes
DESARROLLADOR Konami
EDITOR Konami
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC 8 — LAN 4 — Internet 4
WEB es.gs.konami-europe.com



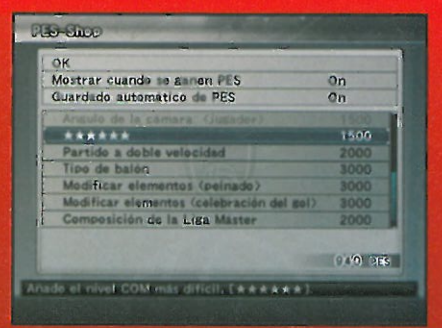
Las estrellas marcan de maneras inverosímiles. Toma empalme.



La cámara subjetiva es divertida, pero poco práctica.



Con *PES5* puedes sentir lo mismo que un jugador tras marcar un gol de falta.



Lleva su tiempo conseguir los PESpuntos necesarios para desbloquearlo todo.



Las caras de los jugadores son, en ocasiones, el espejo de las de verdad.



Cada jugador es bueno en lo suyo. A Drogba nadie lo para dentro del área.

Recomendamos que te familiarices con el tiro colocado: un golpeo con el interior realmente efectivo y bonito.

Poderoso caballero

Para completar el magnífico simulador, *PES5* te anima a ganar PESpuntos. La ecuación es fácil: cuanto más juegues, más consigues. Si te pasas por la tienda a cambiarlos por "regalos" ves que no son simples chorraditas inútiles. Por ejemplo, existe un sexto nivel de dificultad, sólo apto para maestros, varios balones, estadios, opciones extra interesantísimas... Lo justo para mantenerte pegado a la pantalla durante meses. Ahora bien, cabe la posibilidad de jugar Copas, Ligas o Liga Master para enriquecerte rápidamente. Si triunfas, tus arcas se llenarán más que las del Sr. Corteinglés por navidad.

Este último apartado, la Liga Master, es la opción más interesante si juegas solo. Las innovaciones respecto al año pasado son mínimas, y sigue sin ser tan bueno como el de los últimos *FIFA*. Puedes empezar con el equipo predeterminado, con uno real o crear tu propio conjunto de figurines.

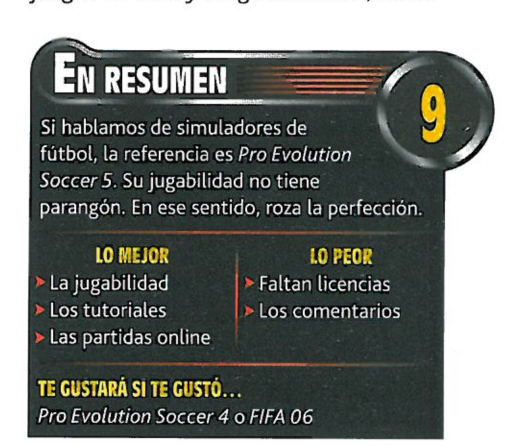
Realmente no supone ningún reto: jugar, ganar puntos y fichar de vez en cuando. Nada de trato con la prensa, perfil de mánager ni moral de los jugadores. Es más seco que una pasa. De todas formas, Konami acaba de anunciar un mánager de fútbol basado en los *PES*. Por el momento para consolas, aunque ¿quién sabe?

Pro Evolution Soccer 5 incorpora cientos de retoques en la jugabilidad respecto a su antecesor

Cuando has sudado un poco la camiseta te das cuanta de que hay jugadores que no están en el equipo adecuado o que tienen los atributos mal (como Messi o Robinho, infravaloradísimos) y equipos con uniformes no reales. Problemas de licencias, ya sabes. Pero bendita sea la técnica y la imaginación. El renovado editor te permite un poco de bricolaje casero: desde modificar el aspecto físico (los añadidos son sorprendentes, hasta puedes escoger si tiene el pelo rizado o no, cómo de largo...) a añadir algún que otro punto de habilidad. También es posible convocar jugadores con sus respectivas selecciones y guardarlo por defecto.

Pro Evolution Soccer 5 es un juego sobrio, sin florituras. Coincidimos con sus responsables en que lo más importante es la jugabilidad, pero no estaría de más que mimasen un poco la parte del espectáculo. Los comentarios son pobrísimos, casi diríamos que nefastos, la escena de introducción es floja, la banda sonora tiene menos gracia que el retrato robot de Mazinger Z... Son aspectos secundarios, de acuerdo, pero que tienen su incidencia en la experiencia de juego.

Una temporada más *PES* se hace con el título y se consolida como líder del género. Con el modo online remodelado por completo (más rápido, con la posibilidad de jugar 2 vs 2 y otras funcionalidades extra), coreamos efusivamente que estamos ante un título de altura que no te debes perder, a no ser que tu equipo juegue en casa y tengas entradas, claro.

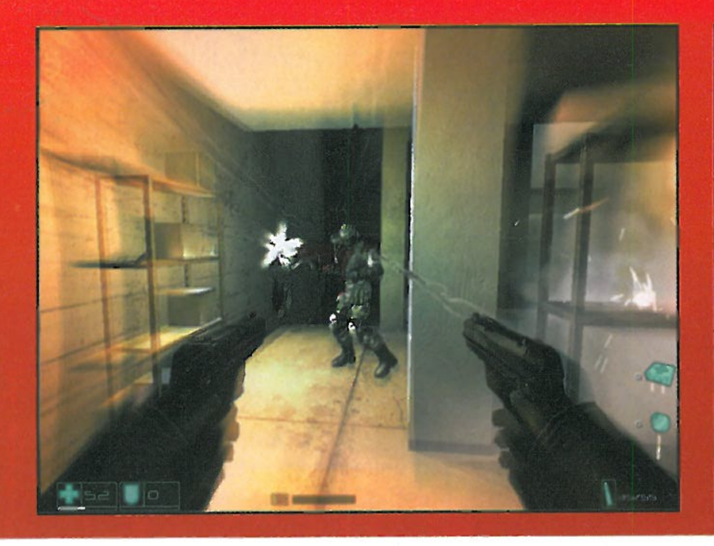


En resumen — 9

Si hablamos de simuladores de fútbol, la referencia es *Pro Evolution Soccer 5*. Su jugabilidad no tiene parangón. En ese sentido, roza la perfección.

Lo mejor	Lo peor
La jugabilidad	Faltan licencias
Los tutoriales	Los comentarios
Las partidas online	

Te gustará si te gustó...
Pro Evolution Soccer 4 o *FIFA 06*





F.E.A.R.

First Encounter Assault Recon

Existen los partidos del siglo y también **los juegos del siglo**. Luego pasa lo que pasa, que en realidad **sólo cabe una** obra del siglo... por siglo. No te mentimos, ***F.E.A.R.* es** un **excelente** título de acción, pero no será el juego del año. Aunque si **divierte y entretiene**, ¿a quién le importa?

POR M. GONZÁLEZ

Vaya esto por delante, pese a las expectativas creadas, este juego no decepciona. Es un gran título, aunque tal vez no del gusto de todos. Tenlo claro: el pilar inamovible sobre el que basa su jugabilidad es un mano a mano entre el poderío gráfico y el suculento modo de combate. Así que si te gusta el arte de matar de *F.E.A.R.*, te encantará el juego. La ambientación, el guión y otros aspectos quedan, en nuestra opinión, en segundo plano. Los desarrolladores han puesto sus mejores intenciones, pero nada más que eso.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Monolith

EDITOR
Vivendi Universal

PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla — Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.whatisfear.com/es

DISPARAR ES UN PLACER

Abramos boca con el suculento modo de combate. Es lo mejor y, sin duda, el ejemplo más espectacular que existe en el mercado. No hay ningún otro juego de acción 3D que pueda competir con él en cuanto a acción brutal. El tiempo bala mezclado con los efectos especiales de las armas al disparar, al arrancar fragmentos de las paredes, al causar explosiones es de infarto.

Aquí es donde mejor suenan los acordes del excelente trabajo realizado en el motor gráfico. Simplemente no puedes parar de atravesar una habitación tras otra para aniquilar a tiempo retardado a todo enemigo que se te ponga delante. Las partículas, el rastro de las armas, las ondas de las explosiones, los restos de suelo elevándose en el aire... Matar es deleitarse con la imagen de unos enemigos que se rompen en pedazos unidos a una nube de vapor y una erupción de astillas, de cemento y sangre (¡La envidia de Tarantino, Rodríguez y los hermanos Wachowski!). Cuando no estás disparando, los gráficos también lucen a un gran nivel. No van a la zaga con respecto a los de *Half-Life 2*, a los que superan sin duda en la fantasía visual del tiempo bala.

Pero luchar en *F.E.A.R.* no es sólo un espectáculo. Tiene su parte de desafío. La



La recortada a cámara lenta es como una clase de anatomía paso a paso.

La mala del juego es enana y está que echa chispas. Tú acércate y verás.

dificultad inherente del título justifica ya de por sí la existencia del tiempo retardado, una herramienta no sólo bonita de ver sino necesaria para hacer frente a la inteligencia artificial de los enemigos.



Ataca sin el tiempo bala sólo si tienes prisa por morir.

¿Tan listos son? Lo suficiente para complicarte la vida. La primera vez que veas a un enemigo saltar al estilo Superman por una ventana, parapetarse y luego dispararte a cubierto desde ella pensarás que es un script, y lo es, pero se repite con acierto cada vez que la inteligencia artificial lo considera oportuno. Se esconden, se ayudan, se dividen para atacarte, son una auténtica pesadilla. Y eso es lo que convierte el combate de *F.E.A.R.* en sobresaliente.

¿Pero qué me cuentas?

Sí, el combate es excelente, pero mucho se había hablado de la ambientación del título, y aunque el tema de lo sustos va por barrios, hay cosas que son de libro. La historia no acaba de convencer porque se muestra a retazos muy diminutos, tanto que la sensación que transmite el juego no es estar viviendo una aventura sino estar machacando gente sin parar.

Sin duda, el guión es lo peor del juego. Tiene el síndrome "half life-sin ti" pero exprimido al cubo. Tienes que coger un helicóptero que desafortunadamente despega sin ti, como alternativa no te queda otra que tomar un ascensor que desafortunadamente sube sin ti, el plan C es pasar por una puerta que desafortunadamente se cierra, ya sabes.... sin ti, y así sucesivamente. Demasiados "sin ti". Tantos "sin ti" que uno llega a preguntarse si el guionista





La nena del juego, hmm... casi que prefiero jugar solo.



Mientras les disparas, los enemigos no son capaces de apuntarte.

Si eres de los que no soporta un juego de acción con cajas, piénsatelo dos veces.

SOLDADOS COLMENA

Tus principales enemigos en *FEAR* son los soldados colmena, gobernados por una mente única. Te los diseccionamos para que sepas a qué clase de monstruos te enfrentas.



SOLDADO MOTORISTA

Con su casco de todo a cien y embutido en verde pálido, te lo encontraras hasta en la sopa. Nunca ataca solo. Como parte de un grupo, nadie más listo que él. No enciendas la linterna y procura sorprenderle.

SOLDADO SALTIMBANQUI

Engorroso como el solo, se hace invisible, salta como una rana y le salen rayos energéticos por el culo. No te lo pienses dos veces: utiliza el tiempo retardado para acribillarlo en cuanto se te acerque.





SOLDADO TANQUE

Lo contrario del saltimbanqui. No es ágil ni pega saltos pero cuesta una eternidad derribarlo. Para tu espanto, está armado con el lanza consoladores. Mejor acabar con el a granadazos que tenerlo de frente.

no será un taxista de aeropuerto (y no uno cualquiera, sino uno de Barajas).

El otro aspecto negativo: *F.E.A.R.* es repetitivo. Se repiten los enemigos. Los clones salen y salen y salen... y todos tienen el mismo diseño. Vaya, son tan parecidos que cuesta distinguirlos tanto como los encefalogramas de los diferentes concursantes de *Gran Hermano*.

Con los escenarios, otro tanto de los mismo. Se repiten más que *Verano azul*. Ves las mismas oficinas, con los mismos extintores con las mismas mesas con los mismos ordenadores. A veces no sabes si vas o vienes porque la habitación que tienes delante es tan parecida a la anterior que no hay quien se aclare. Hay poca variedad de enemigos y de ambientes y eso a la larga se nota, de modo que la mecha de una experiencia atronadora se va extinguiendo.

No hay ningún otro juego que pueda competir con *F.E.A.R.* en la brutal espectacularidad de la lucha

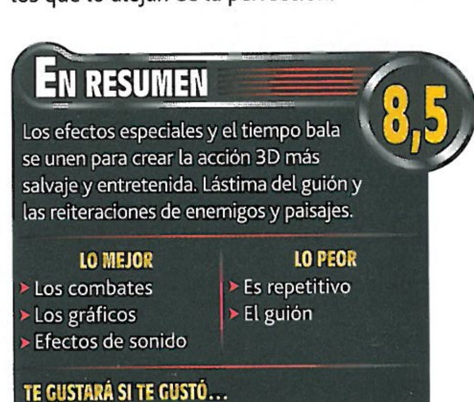
OTRAS APTITUDES

En el apartado sonoro, los efectos son espectaculares, sobre todo el estallido de las armas y los que acompañan a los cambios de velocidad del tiempo. Lo que falta es una buena banda sonora, ya que la música se hace notar por su ausencia.

Respecto al apartado multijugador, es digno sucesor del modo para un jugador, aunque tal vez le falten algunos modos. Tienes las modalidades a muerte, a muerte por equipos y capturar la bandera con la orgía de ralentizaciones Matrix incluida.

F.E.A.R. es un título de acción directa al uso. Incorpora pocas novedades. De hecho, la mayoría son ideas recogidas de otros juegos: sólo puedes llevar tres armas (¿te suena?), así que te toca hacer girar la manivela de tu cerebro eligiendo las que te convienen en cada momento. Aparte de la tecla que activa el modo de tiempo bala, existen dos más de importancia, una para activar los botiquines y otra para lanzar granadas, teclas que debes apretar simultáneamente en los momentos de más apuro. También están disponibles movimientos extras en el ataque cuerpo a cuerpo para jugar a las artes marciales, pero más te vale no tener que llegar a ese extremo.

En resumen, estamos ante un grande de los juegos de acción 3D. Si bien alcanza el cénit en tareas de combate, son su guión pésimo y su molesto esquema repetitivo los que lo alejan de la perfección.





AGE OF EMPIRES III

Estás ante **la saga que nos mostró los primeros pasos** con sentido **de la humanidad y** nos descubrió una **Edad Media** mucho más entretenida de lo que los profes de historia nos dijeron. Pasa el tiempo y **llegamos hasta el siglo XVI**. Vacúnate contra el aburrimiento… ¡Vas **a redescubrir América**!

POR A. SALAS

Se han pasado de la raya. Demasiado tiempo nos han tenido en ascuas. Ensemble Studios nos ha hecho sufrir de lo lindo. Hemos jugado tantas veces a la segunda entrega de *Age of Empires* que el PC nos lo arranca directamente cuando entramos en la habitación. Pero por suerte la espera ha valido la pena: *Age of Empires III* ya ha caído en nuestras manos y tenemos que dejar de jugar un instante para contártelo.

Este juego vale la pena y no tienes más remedio que saber por qué. Desconecta del mundo absurdo, de las dos Españas, de la prepotencia bushiana y de toda esa basura. Empecemos de nuevo: déjate llevar hasta la época de la colonización del Nuevo Mundo y prepárate para jugar a uno de los títulos más interesantes de la temporada a lo largo de una extensa campaña y de un buen número de partidas individuales. ¿Exageramos? Ay, si leyeras más…

SÓLO PARA TUS OJOS

Sin duda, la mayor novedad en este *Age of Empires III* respecto a sus antecesores es el impresionante salto cualitativo que ha experimentado en el apartado gráfico. Las imágenes que acompañan este texto hablan por sí solas. Los escenarios cuentan con todo lujo de detalles y han sabido mantener esa atmósfera especial de la saga.

Sigues viendo cómo bandadas de pájaros sobrevuelan las cabezas de tus soldados. Notas enseguida el cuidado que se ha puesto en el diseño de los edificios y de los personajes, muy bien animados y caracterizados con

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Ensemble Studios

EDITOR
Microsoft

PRECIO: 59,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.ageofempires3.com



Los indios no suelen ser hostiles, así que aprovecha para hacer amigos.

Estas unidades de rodeleros nada tienen que hacer contra la caballería.

sus uniformes, por cierto. También merece mención honorífica la recreación del agua en movimiento. Muy bien conseguida, sí señor.

Del mismo modo, la física del juego permite destruir los edificios con un realismo nunca visto antes en la serie. Pon a trabajar a un equipo de morteros para que lance proyectiles contra un edificio enemigo y verás a qué nos referimos. ¿Preparado? La fiesta no ha hecho más que empezar.

Tu ciudad natal es otra de las novedades de esta entrega. Se trata de una representación en 3D de la capital de tu civilización, aunque no entra en juego como ciudad. En realidad se trata de una pantalla a la que puedes acudir para realizar acciones como actualizar ciertas unidades o cartas. No, no es que puedas ponerte a jugar al mus en mitad de una partida, sino que dentro de esta pantalla puedes acceder a una baraja de cartas que vas ampliando a medida que ganas más escenarios y que te proporcionan ciertos bonus. Por ejemplo, puedes ganar recursos extra o conseguir un puñado de tropas frescas recién llegadas de Europa. Se trata de un interesante añadido que encantará a los estrategas y les servirá para cambiar el curso de su táctica en mitad de la partida.



Los otomanos asedian nuestra ciudad. Hay que prepararse para darles caña.

Construye puestos de comercio y los nativos te lo agradecerán.

Decir también que aunque hay muchos tipos de unidades y a primera vista pueden parecer todas iguales, no son genéricas, ni mucho menos. Cada una tiene un rol muy concreto en tu ejército. Al pasar el cursor por encima de cada tipo de tropa te aparece un mensaje indicando contra qué otra unidad es efectiva. Lanzar al ataque al tipo de soldado equivocado puede acabar peor que una excursión del Inserso a Ibiza en pleno agosto. O dicho de otro modo, ordena cargar a unos piqueros contra un grupo de mosqueteros y verás cómo caen acribillados sin piedad. Pero envíalos contra una unidad de caballería enemiga, aunque los superen enormemente en número, y saldrán victoriosos.

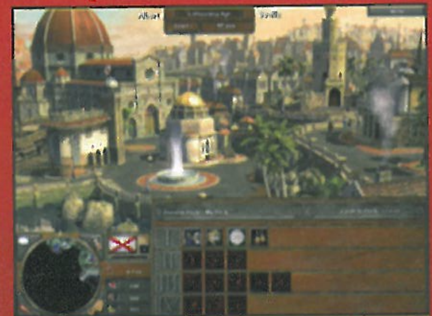
Cuando la máquina juega contra ti se convierte en la reencarnación del mejor mariscal Montgomery

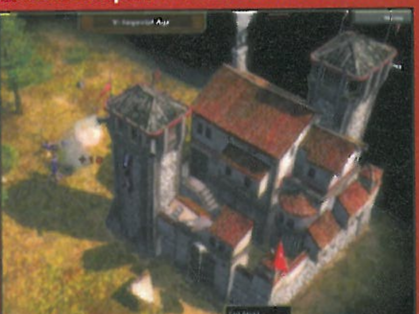
Piensa en nativo

Siguiendo con las novedades, las tribus nativas que pueblan las tierras del Nuevo Mundo son un factor clave a la hora de desarrollar tu estrategia. Quizás no tanto al principio del juego, pero sí en escenarios más avanzados y en el modo escaramuza. Estas tribus, que nunca te reciben con hostilidad (tirón


Los barracones permiten entrenar a un vasto número de tropas.


Hay múltiples caravanas de tesoros repartidas en todos los escenarios.


Desde tu ciudad natal puedes elegir qué cartas jugar en cada momento.


Un fuerte puede resistir de lo lindo ante una ofensiva limitada.

de orejas a los colonizadores), pueden ser importantes aliados con los que compartir ciertas tecnologías y recursos. Se trata de una fuente de tropas excelente, aunque por desgracia se les empieza a sacar provecho más bien tarde.

La inteligencia artificial de estas unidades en general es bastante buena, aunque no está exenta de ciertos fallos poco relevantes. Pero lo importante es que cuando la máquina juega contra ti se convierte en la reencarnación del mejor mariscal Montgomery. No realiza acciones sin sentido. La máquina sabe cuándo debe atacar, cuándo ha de estar manteniendo la posición y cuándo debe escurrir el bulto si las cosas se ponen feas.

No se puede decir lo mismo de tus unidades cuando no las controlas, ya que en más de una ocasión puedes ver cómo una compañía de soldados cae aniquilada mientras que la que tiene justo al lado no hace absolutamente nada. Si a esto le sumamos una interfaz algo deficiente, es posible que te encuentres en alguna situación peliaguda. La buena noticia es que no repercute muy negativamente en el desarrollo general del juego. Menos mal.

Cruzada online

El nuevo sistema multijugador ha incluido nuevos añadidos de gran interés, pero lamentablemente tanto esfuerzo no ha servido para conformar un modo de juego online sólido. Hay opciones interesantes, como el soporte para clanes, pero cuando veas que, por ejemplo, no puedes cambiar las condiciones de victoria en los escenarios, seguro que se borra esa sonrisa de la cara.

Por otra parte, quizá hayas visto webs que dicen cómo ganar una partida multijugador en cualquier *Age of Empires* basándose en los recursos que has de conseguir y en las acciones que has de realizar cronometradas al segundo. Bien, pues no te extrañe que esto se repita una vez más, ya que las partidas parecen seguir centradas precisamente en los recursos y la economía. O sea, novedades en este apartado… las justas.

Age of Empires III no va a suponer el nuevo referente de la estrategia en tiempo real, eso dalo por hecho. Sin embargo, si eres devoto de la saga, disfrutarás una vez más y tendrás guerra para rato. Te lo advertimos: la espera se te habrá hecho corta.

ENSALADA DE CIVILIZACIONES

Age of Empires III presenta a unas cuantas potencias mundiales que luchan por la supremacía en el Nuevo Mundo. Cada una de ellas cuenta con ciertos beneficios y desventajas únicas.

ESPAÑA

Es una de las potencias que tiene la suerte de contar con un poderoso ejército que además puede recibir refuerzos de manera muy rápida, lo cual les da una gran ventaja táctica.





INGLATERRA

Su facilidad a la hora de acceder a los colonos hace que su economía sea una de las más prósperas. Cuentan con unidades de infantería especiales (húsares y mosqueteros) muy efectivos.

RUSIA

Los rusos no tienen tantos colonos al principio, pero cuentan con más recursos que los demás para compensarlo. Además pueden superar rápidamente en número al oponente.





LOS NATIVOS

Puede que vayan vestidos con trapos y tengan la cara pintada de forma muy rara, pero como conquistador te conviene ganarte su favor para formar alianzas, aunque sean temporales.

EN RESUMEN



8

Un soplo de aire fresco para la familia *Age of Empires* que será bien recibido tanto por los amantes de la saga como por los buenos estrategas en general.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	La interfaz
La física	El multijugador
Las cartas	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Age of Empires II o *Empire Earth II*



Contratar a buenos preparadores asegura mayor rendimiento en el entrenamiento.



Cuida a la cantera. De ahí salen buenos jugadores. Y por la patilla.

Si lo haces suficientemente bien, llegarás a seleccionador nacional.

Sports Interactive **va a por todas**. Con su completa base de datos por bandera, buscan superar **el millón de unidades vendidas** en Europa. Si de calidad dependiera, el equipo podría **asegurarse la jubilación** sólo con este juego. **Lo han bordado** y se tiene que notar.

POR X. ROBLES

FOOTBALL MANAGER 2006



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Sports Interactive

EDITOR
Atari

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Sí · Voces: No

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

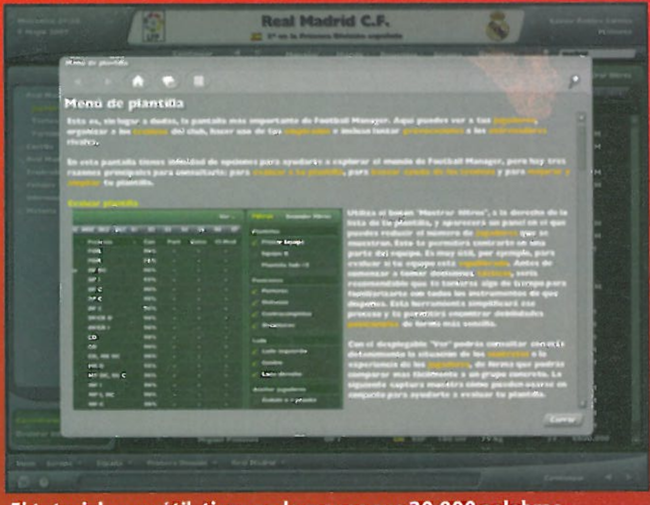
MULTIJUGADOR
Un mismo PC 8 · LAN 32 · Internet 32

WEB www.footballmanager.net

El otro día un buen amigo me preguntó por qué razón me gustan tanto los juegos de gestión futbolística, qué secreto ocultan las miles de noches que me paso frente al ordenador con este tipo de títulos. No tienen gráficos espectaculares, son lentos y es fácil perderse entre la maraña de datos y nombres que los configuran, apuntilló. Muy fácil, le respondí, me encanta el fútbol y los mánagers me ayudan a conocer millones de jugadores y detalles que no aparecen en los periódicos. Segundo, te ponen en la piel de un gran ajedrecista, un titiritero que lo controla todo, desde las finanzas hasta los fichajes y las tácticas. Si un juego de este tipo está bien hecho, cada pequeña decisión afecta de manera crucial al rumbo del equipo. Ver cómo, con tu solo ingenio, conduces a un club hacia lo más alto reconforta casi tanto como entrenarlo de verdad. Y además, son adictivos. ¿Se puede explicar el dulce veneno de la adicción?

MÁS FÁCIL QUE NUNCA

La manida excusa de que el juego es demasiado complicado y lioso ha pasado a mejor vida. Por primera vez en la saga se incorpora un excelente tutorial, muy completo y visual. Basta con pulsar F1 y tus dudas quedan resueltas. Además, en cristiano. Nada más comenzar también nos encontramos con otra agradable sorpresa: el tiempo de creación de una nueva partida es siete u ocho veces inferior al del año pasado. Como puedes imaginar, los fatídicos tiempos de carga entre jornadas,



El tutorial, muy útil, tiene nada menos que 30.000 palabras.

Mueves un par de barras y... ¡voilá! todos a entrenarse.



Rechaza ofertas de otros clubs y tus aficionados se pondrán contentos.

Las comparativas y estadísticas se muestran a través de gráficos.



Elegir cómo entregar el balón al punta puede ser decisivo.

el gran lastre de la franquicia, también han sido considerablemente recortados.

Tu primera tarea como mánager es analizar la plantilla con la que te encuentras: ¿Hay que reforzarla con algún fichaje? ¿Qué jugadores estarían mejor en el centro social jugando a las cartas? Un millar de posibilidades se abren ante ti. Tira de los hilos adecuados y optimiza los recursos de que dispones: presupuesto limitado, sueldos...

Para ayudarte en este plan renove, Sports Interactive ha incorporado unas cuantas mejoras que dan en el clavo. Para empezar, la opción de "Posiciones". Por fin sabes qué zonas del campo puede cubrir cada jugador. A través de un sistema de bolitas de colores, descubres, por ejemplo, si tu delantero desplazado a la mediapunta es "talentoso", "poco convincente", "torpe", etc. Si es torpe, la bolita es amarilla. Si es su posición natural, es de un verde intenso. Hasta Van Gaal lo entendería.

Compra absolutamente esencial si te gusta el fútbol: es el mejor mánager del mercado

Entrenamientos y tácticas

En la línea de facilitar la vida al usuario, el horroroso sistema de entrenamiento del año anterior ha sido suprimido. En su lugar encontramos uno totalmente nuevo, intuitivo y divertido. Dirigir los entrenamientos es una tarea ineludible para cualquier mánager que se precie, así que la remodelación de este apartado le da muchísimos más puntos de profundidad, diversión y realismo a *FM2006*.

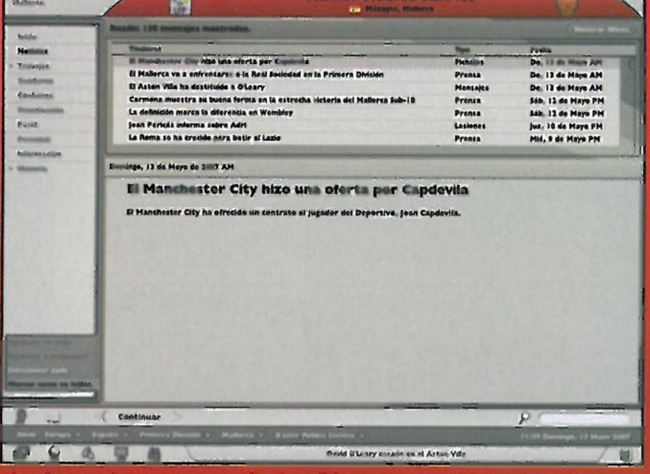
En el apartado "Tácticas", una de cal y otra de arena. La parte negativa es que sigue igual de inflexible. No puedes colocar a los jugadores donde quieres, debes situarlos en los puntos prefijados. Tampoco puedes indicarles que cubran más de una zona del campo, ni que corran en varias direcciones. En fin, lo mismo que en ediciones anteriores.

La parte positiva la configuran varios aspectos. Por vez primera se muestra la altura y el peso de los jugadores, así que puedes personalizar la distribución en ataque. ¿Has fichado al "conejo" Saviola y no te marca goles? Entonces actívalo como "hombre en punta" e indica que le pasen los balones al espacio. ¿Que tienes al gigante Koller arriba? Pues que busquen su cabeza. Efectivo a más no poder. Si juegas con varios puntas, es útil indicarles que se intercambien constantemente las posiciones, para confundir a los defensas; como hacen Eto'o y Ronaldinho en el Barça.





Los cruces de declaraciones entre mánagers son más feroces que nunca.



Puedes elegir entre cuatro diseños diferentes para la interfaz del juego.



Algunos jugadores vienen con fotos. Si son muy feos, no los fiches.



CREADORES RECEPTIVOS

En el proceso de creación de *Football Manager 2006*, Sports Interactive, con Miles Jacobson en cabeza, ha abierto bien los oídos para escuchar sugerencias. Varios entrenadores y futbolistas de primera línea están enganchados a *Football Manager* (John Terry entre otros), así que algunos de ellos, como Ray Houghton, han aportado ideas y experiencias personales. Por su parte, el contacto con los aficionados a la saga ha sido considerable a través de foros y otras iniciativas. Por último, Sports Interactive también ha recurrido a la prensa especializada para sondear sus opiniones. Nosotros mismos nos reunimos antes del verano con Miles Jacobson para comentar qué mejoras añadiríamos, qué suprimiríamos, etc.



También hay un nuevo apartado de estadísticas, que vigila al milímetro todos los movimientos de los jugadores… el sueño de los estudiosos del carrusel deportivo.

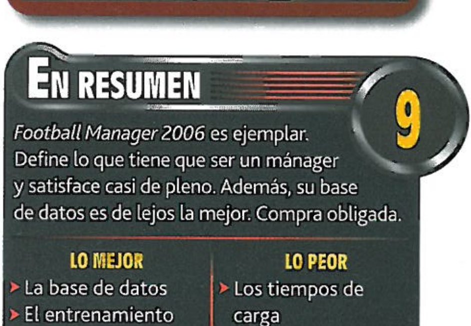
JUGUEMOS A LAS CHAPAS

En cuanto al visionado de partidos, destacan las charlas con el equipo y las "tácticas rápidas". A la media parte y al final del encuentro puedes arengar a tu equipo para subir o aniquilar su moral. Trátalos con cariño, de tus palabras depende que suden la camiseta o que se dediquen a recolectar margaritas. Si eres un cero en oratoria, el asistente puede encargarse de este trabajo.

Al final del encuentro puedes arengar a tu equipo para subir o aniquilar su moral

Las "tácticas rápidas" vienen a ser las indicaciones instantáneas que un entrenador puede vociferar desde la banda, ya sea a todo el equipo o a jugadores concretos: "¡Eh, tú, avanza tu posición, *empanao*!". Ese tipo de cosas. Es un añadido muy práctico, ya que no hace falta parar el partido y entrar en el menú de tácticas para hacer pequeños retoques. Una vez más, y aunque aquí amamos a las chapitas en 2D, creemos que ya toca una remodelación visual. Algo de 3D para ver el partido con más profundidad y rotar la cámara no estaría mal.

A primera vista, *FM2006* parece absolutamente idéntico a su antecesor. Pero no. Los añadidos son como los liliputienses con Gulliver: la unión de todos ellos hace la fuerza, y la máquina se mueve mejor que nunca. Compra absolutamente esencial si te gusta el fútbol. Con la boca grande lo decimos: es el mejor mánager del mercado.



EN RESUMEN

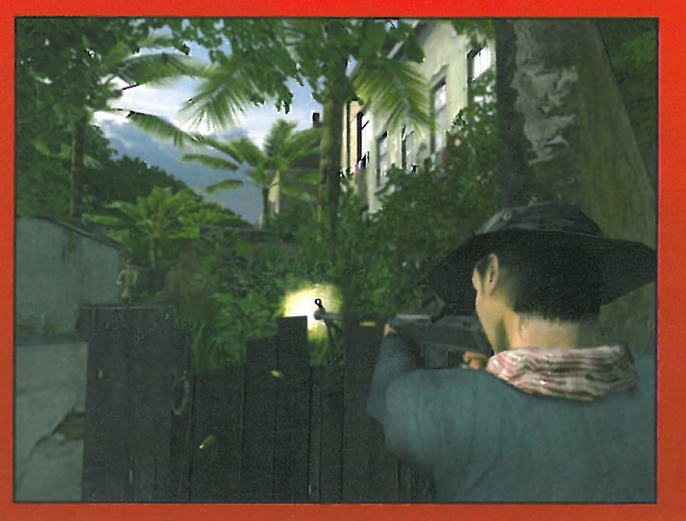
9

Football Manager 2006 es ejemplar. Define lo que tiene que ser un mánager y satisface casi de pleno. Además, su base de datos es de lejos la mejor. Compra obligada.

LO MEJOR	LO PEOR
La base de datos	Los tiempos de carga
El entrenamiento	La traducción
Las arengas al equipo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Football Manager 2005 o *Total Club Manager*







VIETCONG 2

Estamos de enhorabuena. Por fin puedes desterrar de tu disco duro el *Vietcong* original. Bienvenida sea su secuela si te va a dar tanto **realismo y** las mismas **alegrías** que el anterior. Lo esperabas con ansia, seguro. **Respira hondo**, lee y abre apetito.

POR S. SÁNCHEZ

Sí, el apartado multijugador es la pieza clave del juego, pero vayamos por partes. Ya que Pterodon se ha tomado la molestia de potenciar el juego en solitario, vamos a escudriñarlo como se merece. Para empezar, el juego abre con una secuencia de vídeo que no va a ser la única. La campaña en solitario empieza al más puro estilo *Apocalypse Now*, con el sargento protagonista de esparcimiento en un burdel a la espera de recibir nuevas órdenes.

Éstas no tardan en llegar y es cuando empiezas a descubrir que este *Vietcong* se diferencia bastante en su predecesor. Las densas junglas dejan de chupar cámara para dar paso a los escenarios urbanos de la ciudad de Hue, lugar donde tienen lugar las primeras misiones. Rápidamente te familiarizas con los comandos del juego, los típicos de cualquier juego de acción, con la única peculiaridad de que tu acción favorita será soltar el arma para coger otra.

Pero no siempre puedes utilizar el arma que más te guste, debes pensar en la munición que más abunda. Por eso, en realidad acabas utilizando el armamento que dejan atrás la multitud de enemigos que van quedando en el camino. Además, tienes ocasión de echar un tiento a las armas pesadas fijadas en los puestos de artillero. Como es habitual, si están ahí es para acribillar a la avalancha enemiga.

DEL OTRO LADO

Una vez superada la campaña americana, accedes a la campaña vietnamita como soldado del Vietcong. Suponemos que para no herir según qué patriotismos, los desarrolladores se han cuidado

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Pterodon

EDITOR
Take Two

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64

WEB www.vietcong-game.com

En ocasiones tendrás compañeros a los que dar órdenes muy básicas.



Arrímate a estas ametralladoras lo antes posible si no quieres verte desbordado.


Puedes agacharte e incluso estirarte para ponerte a cubierto.


Ni se te ocurra decir que todos los vietnamitas te parecen iguales.


Antes de cada combate, deberían establecer un control de alcoholemia.


En más de una ocasión saldrás de paseo como pasajero o artillero.

de que tus enemigos no sean los norteamericanos sino sus aliados, el ejército de Vietnam del Sur.

Aquí es cuando te encuentras con un juego más parecido a lo que era el anterior *Vietcong*, moviéndote sigilosamente por unas junglas que han hecho historia en el mundo de los juegos para PC. En cuanto a realismo, estas áreas verdes son de lo mejor que puedas encontrar. Eso sí, a pesar de que *Vietcong 2* utiliza un nuevo motor gráfico, las mejoras son perceptibles, pero nada de otro mundo.

En el modo multijugador se ha implementado un nuevo sistema de obtención de experiencia

De hecho, *Vietcong 2* peca de todos los molestos inconvenientes de su predecesor. Vas a tener que ajustar el nivel de detalle gráfico, porque a no ser que tengas un superordenador, el rendimiento del juego (incluso a 1.024 x 768) se resiente más que Remedios Amaya en Eurovisión. Sobre todo con la incorporación de escenarios urbanos y de interiores, hay momentos en que la aglomeración de personajes en una sala complica mucho la fluidez de movimientos.

Como es de suponer, este problema se encuentra también en el modo multijugador. Y es una lástima porque *Vietcong* ya demostró ser una gran alternativa para los tradicionales juegos de acción online. En cualquier caso, si se consigue ajustar el juego de forma que vaya lo suficientemente fluido, podrás disfrutar de buenas partidas. A la fiesta se suma la opción de incorporar hasta ocho jugadores en misiones cooperativas.

Más y más

Para la ocasión se ha implementado un sistema nuevo de obtención de experiencia en las partidas multijugador. De esta manera se premia a los mejores jugadores... y los peores tienen que ponerse las pilas. Para ello todos empiezan siendo poco más que soldados rasos con un acceso a armamento limitado. A medida que los jugadores acumulan bajas, tienen disponibles nuevas especializaciones. Todo esto queda a merced del creador de las partidas. Se podrá optar por un juego tradicional, pero también será posible la creación de servidores de lo más peculiares. Por ejemplo, servidores que incluyan la expulsión automática de esos soldados empeñados en disparar a sus compañeros. Ahí es nada, recluta.

AQUÍ JUGAMOS TODOS

Vietcong fue una auténtica revelación multijugador. En esta ocasión se han implementado algunas novedades para hacerlo aún más atractivo. Entre ellas, contarás con más opciones de personalización. Dispones de un auténtico aluvión de rostros entre los que elegir pero también de múltiples complementos que te ayudarán a distinguirte de los demás, ya sean gafas o gorros. Pero quizás una de las novedades que más nos ha llamado la atención es que al crear una partida multijugador aparece una opción en la que supuestamente se pueden añadir mapas nuevos a estas partidas. Esto indica que pronto dispondremos de un editor que nos permita crear nuestros propios mapas.



EN RESUMEN

7

Pocas sorpresas depara este juego. Un buen producto, aunque sigue cayendo en errores del pasado e incorpora escasas novedades.

LO MEJOR	LO PEOR
Los vídeos	La optimización
El modo multijugador	Pocas mejoras gráficas
Partidas cooperativas	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Vietcong



TIGER WOODS PGA TOUR 06

Una cosa es aguantar las soporíferas retransmisiones de golf y otra muy distinta engancharse a **un juego golfístico**. Fuera prejuicios, **nada más adictivo que** un ***Tiger Woods***. La gloria y el desastre acechan en cualquier hoyo y la **emoción** se dispara **con cada golpe**.

POR X. ROBLES

Pocos deportes encontrarás en los que puedan triunfar señores con barrigas cerveceras y más canas que Copito de Nieve. Lo cierto es que este señorial y noble deporte no está al alcance de todos los bolsillos. ¿Quién puede calzarse unas zapatillas de clavos y pasearse por prados herbáceos de varias hectáreas con palos de titanio bajo el brazo? Por suerte, la solución para la mayoría de los mortales es hacerlo a través del PC. Ahorramos en tiempo y en dinero.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 8 LAN 8 Internet 4

WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=7279

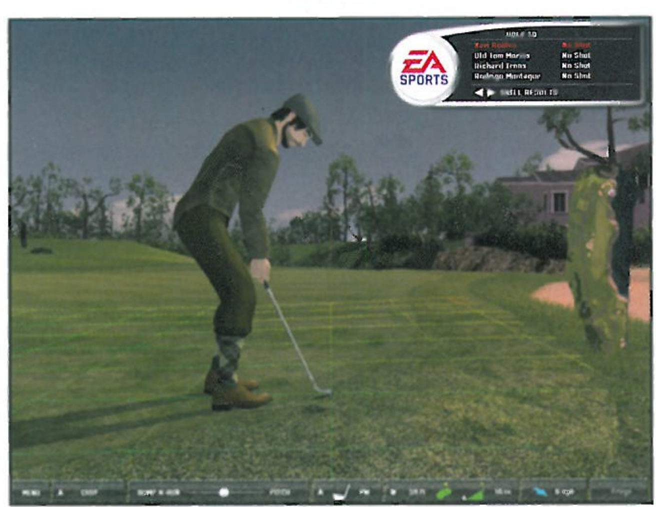
EL TIGRE DE LOS BOSQUES

La saga *Tiger Woods PGA Tour* (*TW*) ha brillado a un grandioso nivel en sus últimas ediciones. Este año el listón no baja en absoluto. De todas formas, cada vez queda menos margen para progresar. A falta de ideas rompedoras, las mejoras se centran más en la espectacularidad que en la jugabilidad.

El primer punto por el que debes pasar es el de la creación de tu alter ego poligonal. Magnífico apartado, una auténtica virguería, con trillones de variables que ayudan a calcarte virtualmente. Después de este paso, entra un nuevo elemento en escena: el modo Rivals, que le propone a tu flamante y recién creado avatar un viaje al pasado, a los anales del golf. Al siglo XIX, vaya. Empiezas vistiendo ropas de época: boina, chaleco y americana, pantalones hasta las pantorrillas y calcetines subidos (precioso). Por supuesto, también blandirás el último grito en palos... de los tiempos de María Castaña. A medida que avanzas puedes comprarte trapitos nuevos a la par que enfrentarte a leyendas de este deporte. Sobre el papel suena genial, pero en la práctica lo único que cambia es la parafernalia, ya que los campos siguen siendo los mismos.

De todas formas, el modo principal es el PGA Tour. En él puedes encarnar a Tiger Woods, Vijay Singh, Jack Nicklaus, DiMarco... así hasta 15 golfistas del PGA Tour. Si lo prefieres, también puedes empezar desde abajo e ir compitiendo para mejorar tus atributos. Cuando estés preparado, llegará la hora de dar el salto a los campeonatos amateurs, ganar dinero y saltar a la fama.

Es un hecho incontestable que a los *Tiger Woods* se juega mejor en PC que en consolas. La razón es el bien logrado sistema de golpeo "True Swing". Sólo utilizando el ratón, con un



Prueba de habilidad: gana quién se acerque más al hoyo en tres tiros.



Ian Poulter y sus discretos pantalones. Todo un showman.


El Tigre tiene un golpe en mente. Fijo que la coloca en su sitio.


También puedes elegir alguna mujer, como la sex symbol Natalie Gulbis.


La rejilla ayuda a ser más preciso. Si te molesta, desactívala.

movimiento de atrás para adelante (o de izquierda a derecha, si lo prefieres) controlas la potencia, la dirección, el efecto y el "timing" de cada tiro.

Cuestión de nivel

Las cosas varían mucho en función del nivel de dificultad que escojas. Si te decides por el nivel "novato", basta con golpear la pelota decentemente para completar un buen tiro. En cambio, si eliges "avanzado", las variables se multiplican, siendo una experiencia más realista pero también difícil. La versión que llega a España está totalmente en inglés, tanto menús como voces, así que si no dominas la lengua de Shakespeare, mandarás a los comentaristas y a sus consejos a freír espárragos.

Es un hecho incontestable que a los *Tiger Woods* se juega mejor en PC que en consolas

El motor gráfico no se ha rediseñado, pero sí que se ha mejorado ligeramente. Destaca sobre todo la hierba alta, reproducida al detalle, o los efectos de agua. Jugar en Reflection Bay (el diseño del campo es de Jack Nicklaus, por cierto) al amanecer no tiene precio. Puedes disfrutar mirando a las ardillitas que cruzan el césped de los 18 hoyos o con el efecto del viento sobre tus melenas. Tanto te deleitarán las maravillas de la naturaleza, que te olvidarás de jugar. Palabra.

Por último, un consejo: aprovecha las funcionalidades online de este título. Aparte de ser extremadamente adictivo, va de perlas en los tiempos muertos. Sin duda, una buena receta para el relax con fundamento.


No te confíes en los tiros cortos. Si te pasas de potencia, harás el ridículo.


Gracias al editor del juego, podrás verte de forma pixelada, como un servidor.

VIEJAS GLORIAS

En el modo Rivals vas a encontrarte con jugadores emblemáticos de la historia del golf.

OLD TOM MORRIS (1821-1908)

Al mítico jugador escocés se le recuerda como uno de los pioneros del golf. Aparte de ser todo un campeón, diseñaba campos y creó algunos de los más importantes clubes.



BEN HOGAN (1912-1997)

El tejano es considerado como uno de los mejores golfistas de la historia. Ganó una vez el Open y el US PGA y se proclamó tetracampeón del Masters y del US Open.

ARNOLD PALMER (1929-...)

Nacido en Pensilvania, se trata de un grande de la era moderna, con numerosos títulos en su haber. Su gran personalidad lo convirtió en un golfista querido por todo el mundo.



JACK NICKLAUS (1940-...)

Considerado el mejor golfista del siglo. Lo ha ganado absolutamente todo. Para colmo, diseña campos. Se ha retirado este año y es una auténtica leyenda.



En resumen

8,5

Aunque no te pirres por el golf, *TW06* es puro entretenimiento. Impresionan su sistema de control, su calidad gráfica y la personalización de los jugadores.

LO MEJOR	LO PEOR
El sistema de golpeo	Pocas novedades
El modo PGA Tour	El idioma
Los gráficos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Tiger Woods PGA Tour 2005



Dungeons & Dragons
DRAGONSHARD

Eberron, un mundo que surge de la lucha entre **tres dragones legendarios**. Aparte, una buena excusa para que ***Dungeons & Dragons*** demuestre su **poderío en** el terreno de **lo fantástico**. Ojo, que no te despisten los dragones, aquí hemos venido a **jugar a estrategia**.

POR O. GARCIA

El eterno dilema: ¿Cómo valorar un juego que ya hemos visto un millón de veces con nombres distintos? ¿Importa más el juego en sí mismo o el papel que juega en un contexto de los videojuegos? En definitiva, ¿se le valora por lo que es o por lo que aporta? El eterno dilema.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Liquid Entertainment
EDITOR
Atari
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8
WEB www.atari.com/dragonshard

El ganador de la chochona esta vez es *Dragonshard*, que vuelve a transitar por esa senda de los elefantes que tantos otros han pisoteado ya. Veamos: múltiples unidades metidas en un entorno de fantasía, héroes con poderes en aumento, recursos que recolectar para comprar unidades y edificios, el esquema militar de piedra-papel-tijera... ¿Nos dejamos algo? Algo, pero poco más.

NOVEDADES DE POSTÍN

Entre este "poco más" aparece una idea que podría añadir algo de sustancia. Se trata de las resistencias de los personajes. En esencia, cada personaje tiene cuatro atributos distintos de resistencia que indican la capacidad de aguantar el daño contra los cuatro tipos respectivos de ataques: armas, veneno, fuego y conjuros. De este modo, una unidad con una alta resistencia a los ataques, pongamos, con armas, va a recibir mucho menos daño si se le ataca con una espada. En realidad no deja de ser un paso más en el piedra-papel-tijera, que antes se acostumbraba a limitar a la fórmula guerreros contra arqueros contra criaturas voladoras.

Otra idea que supone una nueva vuelta de tuerca al sistema de recolección de


Lo típico: clérigos que curan, guerreros que pegan y arqueros que disparan.


Los héroes no son las bestias que vimos en *Warcraft III*, pero intimidan.



Los monstruos que pululan por todas partes forman parte de la gracia del juego.



En la campaña puedes ir alternando entre cuatro héroes distintos.


El juego contiene un tutorial del que los veteranos pueden prescindir.


Aunque hay diferentes grados de zoom, lo mejor es siempre guardar las distancias.

DRAGONES DE PAPEL

Quien a estas alturas no sepa que *Dungeons & Dragons* es un juego de rol de lápiz y papel (entre los abuelitos del género), es que ha estado en algún mundo subterráneo durante más tiempo del que corresponde. Lo que tal vez se conozca menos sea la forma en que se creó el rico universo de Eberron, la nueva campaña/ambientación de *D&D*. Todo arrancó cuando los propietarios de la licencia, Wizards of the Coast, convocaron en 2002 un concurso entre todos los aficionados del juego para que crearan un nuevo universo *D&D*. Al final el ganador fue Keith Baker, con un mundo que, según sus propias palabras, "toma elementos de *El Señor de los Anillos*, *En busca del arca perdida* y *El halcón maltés*". Claro que el chico partía con cierta ventaja, ya que el señor Baker es escritor de módulos y suplementos para distintas editoriales norteamericanas...



recursos es la necesidad de cristales y oro. Por un lado, los cristales se precipitan de uvas a peras sobre el suelo de Eberron, por lo que hay momentos en que su escasez puede convertirse en un verdadero problema para crear edificios y unidades. Y el oro, por otro lado, se consigue básicamente yendo a explorar las cavernas del inframundo, que obligan a jugar con un enfoque más cercano al rol que a la estrategia.

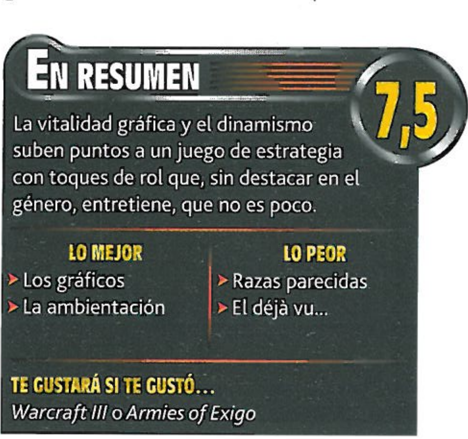
Aun así, el juego de rol que transcurre debajo de la superficie no pasa de ser un *Diablo* con esteroides. Todo es mucho más bonito y espectacular que en el título de Blizzard. Lástima que le falte fuelle y opciones para mantener el interés. En esencia, se trata de hacer recados de un lado para otro y matar a todo bicho viviente con que te topes. El problema es que los sortilegios de tus bichos son más bien limitados (apenas tres o cuatro por criatura) y que los personajes no conservan las habilidades o experiencia acumulada de una misión a la siguiente. Así es complicado conseguir que la fórmula enganche.

La propuesta más jugosa de *Dragonshard* se encuentra en el apartado de gestión y desarrollo

Pensar antes de construir

Con todo, la propuesta más jugosa de *Dragonshard* se encuentra en el apartado de gestión y desarrollo. Cada escenario obliga a trazar un plan estratégico, ya que las bases donde crear los edificios y unidades disponen de zonas de construcción limitadas. En muchos casos, se puede crear cualquier edificio desde el principio. Lo malo es que, si quieres hacer que un determinado tipo de unidades suban de nivel, debes crear varios edificios iguales en el mismo sector. O sea, para que tus personajes suban a nivel 2, basta con un solo edificio, pero si quieres que alcancen el nivel 5 (el máximo) debes tener cuatro edificios colindantes del mismo tipo. Y subir de nivel es especialmente importante en la superficie, ya que los personajes no sólo consiguen nuevas habilidades, sino que pueden encabezar un pequeño pelotón de unidades (hasta un máximo de cuatro) que se generan de forma automática en la base. Lo siguiente ya te lo imaginas: un pelotón con más pegada y más resistencia (al estilo *Kohan*).

En definitiva, un excelente juego de estrategia en tiempo real con una ambientación soberbia, aunque aporte tanto al género como *Torrente 3* al cine policiaco.



En resumen

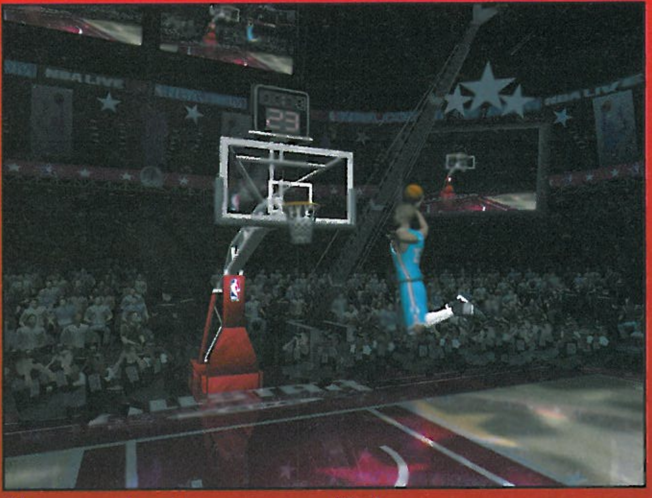
7,5

La vitalidad gráfica y el dinamismo suben puntos a un juego de estrategia con toques de rol que, sin destacar en el género, entretiene, que no es poco.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Razas parecidas
La ambientación	El déjà vu...

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Warcraft III o *Armies of Exigo*





El concurso de mates es puro espectáculo.



Eh, cuidado, que sois del mismo equipo.

NBA LIVE 06

Por suerte, hay monopolios que funcionan. **Los *NBA Live* siguen superándose** año a año pese a la falta de competencia. Está claro que apostar por la habilidad de **monstruos de la canasta** como Shaq o Nash no es hacer **puenting con hilo dental**.

Por X. Robles

A estas alturas ya sabrás que la serie *NBA Live* no se caracteriza por inventar la bicicleta sin pedales cada temporada. Su planteamiento es realizar pequeños ajustes en cada edición para mejorar la experiencia de juego. En esta entrega EA ha decidido apostar fuerte por los verdaderos protagonistas del espectáculo, los jugadores, aunque no por todos.



Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 4 LAN ✗ Internet ✗

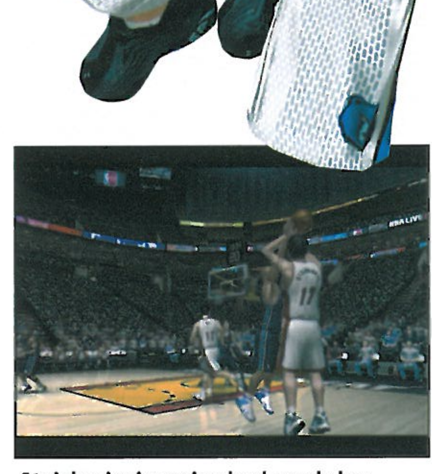
WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=7249

Para qué engañarse, los que ganan partidos son los jugadores franquicia: los megacracks. En teoría, marcan la diferencia y en EA Sports han pensado que esto no se reflejaba bien en sus anteriores temporadas de *NBA Live*. Es por eso que han puesto toda la atención del mundo en reflejar estas características ganadoras y se han sacado de la manga un nuevo sistema de habilidades especiales para plasmar las capacidades de los jugadores reales.

Tú eres bueno, tío

Ahora hay estrellas con habilidades como base, anotador, volador... Eso sí, en caso de que un jugador disponga de varias de ellas, debes escoger como máximo una en ataque y otra en defensa en cada partido. Con estas habilidades tu hombre puede ser capaz de pasar el balón de manera espectacular, tirar desde el poste bajo con tremenda efectividad, fusilar la canasta a triples... Para ejecutar su habilidad especial basta con combinar dos botones.

Aunque este añadido aporta profundidad al juego, tiene algún que otro inconveniente. Para empezar, es exageradamente fácil anotar si juegas bien tus cartas... pero demasiado complicado parar a los astros rivales. Y en segundo lugar, los jugadores sin movimientos especiales son más inútiles que Eminem en el reparto de *Los chicos del coro*.

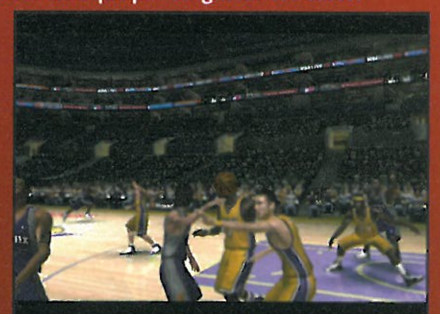


Stojakovic sigue siendo el rey de los triples. Aprovéchalo.

El planteamiento de juego en la cancha está cortado por el mismo patrón de anteriores entregas: muy bien a la hora de atacar (con novedades interesantes) y bastante mal cuando toca defender. En este sentido, el modo de impedir que los contrarios anoten no termina de convencer: la posición defensiva sirve para bien poco y


Ya puede intentar hacer tapón, ya. Pobres iluso si cree que puede igualar ese salto.


La interfaz del modo Dinastía es demasiado "consolera".


Nash la pasa sin mirar y... canasta. Es lo bueno de tener ojos en la nuca.

robar la pelota es casi imposible. Sin duda, la peor faceta como simulador de *NBA Live 06*. Además, el ritmo de juego sigue siendo desorbitadamente rápido y arcade. De hecho, más vale que ajustes la velocidad en el menú de opciones si buscas una experiencia algo realista.

Por su parte, los gráficos han sido mejorados y están a la altura de lo exigible en compatibles, al igual que las animaciones, en general bastante logradas. Un poco menos positivos resultan los movimientos prefijados. Nada que objetar sobre el sonido, con una excelente banda sonora y los comentarios de Sixto Serrano (de Digital+) de fondo en los partidos.

Un nuevo sistema de habilidades especiales refleja las capacidades de los jugadores reales

A POR EL ANILLO

En cuanto a los modos de juego, el apartado más llamativo es sin duda el modo Dinastía, que te permite ir más allá de los partidos. Aquí tomas el control absoluto de una franquicia a lo largo de 20 temporadas. Tras apretarle las tuercas a tu personal, jugadores, etc., empieza la pugna por el anillo, con el All Star Weekend a media temporada incluido.

Como la temporada es larga y el calendario apretadísimo, jugar todos los partidos te podría dejar sin amigos, pareja ni perro. Así que puedes optar por que la CPU los simule y te muestre el resultado cuarto por cuarto, aunque si ves que tu equipo va perdiendo, nadie te impide coger el toro por los cuernos a partir del período que desees.

El gran defecto del modo Dinastía es su interfaz, una de las más engorrosas que han pasado por un PC. Moverse por los menús, diseñados para jugar en consolas, exige altas dosis de paciencia.

NBA Live 06 sigue sin ser el simulador de baloncesto perfecto. De hecho, continúa apostando por un planteamiento arcade en muchas facetas. Pero nadie le puede negar la espectacularidad ni la adictividad, que se han visto reforzadas con algunas de las mejoras de este año.

SÚPERATE



Los mejores jugadores disponen de una habilidad especial como mínimo. Pueden ser ofensivas o defensivas.

OFENSIVAS

BASE
Expertos en asistencias (Kidd, Nash...): por la espalda, sin mirar, etc. Pases por un tubo.

TIRADOR
Algunos jugadores (Stojakovic, Korver...) fusilan el aro a triples. muy útil si la defensa rival juega en zona.

ANOTADOR EXTERIOR
Estos jugadores (Bryant, McGrady...) saben enchufarlas desde fuera de la botella.

ANOTADOR INTERIOR
Ganchos y más ganchos. Algunas estrellas (Gasol, R. Wallace...) son letales debajo del aro.

VOLADOR
Brincan como fieras y machacan la canasta a la mínima ocasión (Wade, Lebron James...).

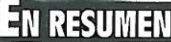
FUERTE
Saltan por encima de los defensas con fuerza y los aplastan sin miramientos (S. O'Neal, B. Wallace...).

DEFENSIVAS

MARCADOR INTERIOR
Algunos (Y. Ming, Gasol...) son expertos clavando tapones o recogiendo rebotes en defensa.

MARCADOR EXTERIOR
Estos pejigueras (Wade, McGrady...) saben robar el balón sin hacer faltas.

EN RESUMEN



8

El único juego de baloncesto del mercado progresa adecuadamente. En esta edición presenta un sistema de movimientos especiales la mar de interesante.

LO MEJOR	LO PEOR
Jugabilidad mejorada	La interfaz del modo Dinastía
Los gráficos	La defensa
La banda sonora	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
NBA Live 2005

Gary Grigsby's WORLD AT WAR

Un buen día **Adolfito se levantó**, se deshizo de todos sus cuadros **y decidió que**, en adelante, **sería dictador**. Dictador sanguinario, para más señas. Sólo **un efecto positivo**: el mundo del arte cambió un pintor horrible por una maravillosa cosecha de **juegos de guerra**.

Por O. Garcia



El tutorial incluido permite manejar el juego sin entrar en muchos detalles.

El señor Grigsby es de los pocos desarrolladores que pueden bautizar un juego con su nombre sin caer en la pedantería. Desde los inicios de su carrera profesional, este señor se ha pasado la vida entre hexágonos y fichitas con factores de combate. Estamos hablando de los juegos de guerra de tablero, claro, o wargames. Su gran especialidad, la Segunda Guerra Mundial.

Pues bien, *Gary Grigsby's World at War* es, adivina adivinanza, un wargame hecho videojuego. De hecho, no hace falta arañar mucho para ver que, debajo de la superficie, los combates se deciden... ¡con tiradas de dados! Literalmente. Sólo hay que abrir el resumen pormenorizado de una batalla para verlo y creerlo.

Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
2by3 Games

EDITOR
Planeta DeAgostini

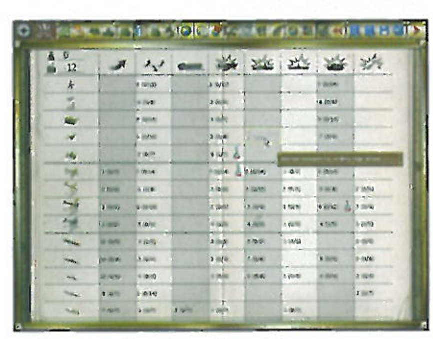
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 5 · LAN: X · Internet: 5

WEB www.worldatwaronline.com



Existen varios tipos de unidades, pero muy simplificadas.

La guerra de siempre

Ésta es la apuesta del tío Grigsby: aprovechar los ordenadores no tanto para crear un juego en sí mismo, sino para automatizar todas esas rutinas que acabaron condenando a los wargames al ostracismo. De hecho, seguro que los buenos aficionados al género de cartón y papel lo recibirían con los brazos abiertos en formato tablero. Pues bien, primer punto para Grigsby: *World at War* es un juego que permite reproducir toda la Segunda Guerra Mundial en una tarde. Nada de monstruos abrumadores al estilo *Hearts of Iron*, donde el tiempo real a veces se convierte en sinónimo de tiempo muerto.

Aquí puedes merendarte Francia, Rusia y parte de Egipto en menos de lo que canta un gallo. Y lo mejor (segundo punto para el señor Grigsby) es que esto no va en detrimento de la profundidad. Al contrario, debes tener en cuenta la producción de unidades, los recursos que controlas, las fábricas de que dispones e incluso la investigación tecnológica. Sin olvidar los combates, faltaría más.

Pero todo esto se ha realizado del modo más llevadero posible, no tanto en términos de la interfaz (uno de los aspectos más flojos del juego), sino en cuanto a procedimientos y decisiones, aunque todo está en inglés. Vaya un ejemplo: ¿Que quiero mejorar mis submarinos para que le metan caña a los ingleses? Vale, voy a destinar puntos a investigar la mejora del ataque con torpedos. Un momento, ¿cómo que no tengo puntos de investigación? Pues, produzco uno y ya está. Arreglado.



En el aspecto gráfico, las batallas dejan mucho que desear.


El juego incluye cuatro escenarios que arrancan en distintos momentos.


La inteligencia artificial del juego es del todo competente.


Cinco bandos y cinco estilos: Alemania e Italia, Japón, la URSS, China y los Aliados.


Los movimientos estratégicos son clave para desplegar rápidamente tus unidades.


No todas las unidades tardan lo mismo en crearse, así que planifica por adelantado.

Con todo, los estrategas de pro agradecerán también que se puedan activar ciertas opciones que complican la naturaleza del juego, como los suministros avanzados o el velo de guerra total, que limita la información sobre las potencias enemigas. De este modo el título permite una inmersión total o de superficie, según convenga. Pero inmersión al fin y al cabo.

La otra cara de la moneda

Los principales inconvenientes que se le pueden achacar al juego tienen que ver, precisamente, con los aspectos técnicos. Si bien la inteligencia artificial resulta la mar de competente, a pesar de unos movimientos iniciales demasiado preprogramados, el apartado gráfico es cosa de otro cantar. Dejando aparte lo de su mejorable interfaz, la representación gráfica de las batallas es casi de juzgado de guardia. Monigotes de palo contra cañones de risa y unas animaciones que no superarían el cursillo CEAC de grafismo por correspondencia. Lo dicho: mejor correr un tupido velo sobre el tema.

El juego permite una inmersión total o de superficie, según convenga, pero inmersión al fin y al cabo

Pero la grandeza de *World at War* es que, a pesar de estos defectos, se convierte en una formidable experiencia de juego. No busca perfilar cada pequeño e ínfimo detalle como otros ya han hecho antes (incluido el mismo Grigsby), sino dar a los jugadores la opción de ponerse al frente de una nación y ganar la guerra explorando mil caminos distintos. Un planteamiento así se agradece.

UNA VIDA EN CONFLICTO PERPETUO

Gary Grigsby se ha prodigado mucho en esto de la Segunda Guerra Mundial. He aquí un breve repaso a algunos de los puntos más significativos de su larga carrera.



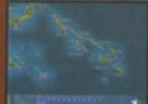
PACIFIC WAR (1992)

Un juego complejo que le supuso el salto a la fama de este creador. Recientemente se ha hecho una reedición actualizada de este clásico, con gráficos mejorados y una inteligencia artificial más lograda.

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR (2000)

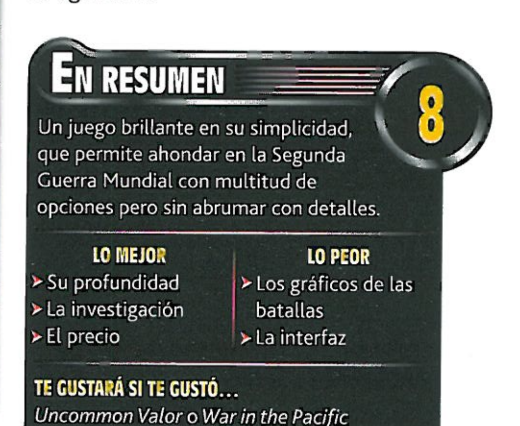


Una actualización de la saga *Steel Panthers*, un juego táctico con los blindados como protagonistas. Lo mejor del título (desfasado en gráficos pero no en jugabilidad) es que puede descargarse de forma gratuita.



UNCOMMON VALOR (2002)

Grigsby regresa al Pacífico para traer otro cúmulo de detalles y de estrategia de la vieja escuela. Uno de los primeros juegos de una nueva etapa en la que la interfaz y la apariencia gráfica ya se han refinado un poco más.



EN RESUMEN

8

Un juego brillante en su simplicidad, que permite ahondar en la Segunda Guerra Mundial con multitud de opciones pero sin abrumar con detalles.

LO MEJOR
- Su profundidad
- La investigación
- El precio

LO PEOR
- Los gráficos de las batallas
- La interfaz

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Uncommon Valor o *War in the Pacific*







TOTAL CLUB MANAGER 06

Total Club Manager comienza una **nueva andadura**. Atrás han quedado modos como el "Football Fusion" o la vida privada del entrenador. La **nueva apuesta** premia la sencillez y la efectividad. Es **el principio de una nueva etapa** y se nota. Tiempo al tiempo.

Por X. Robles



Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 4 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=7118

Aunque las grandes empresas se gastan los cuartos en estudios de mercado millonarios para saber por qué sus productos la pifian, con un poquito de sentido común descubrirían la clave del éxito: la sencillez. Nada de toques bizarros que no llevan a ningún lugar ni de escaparates superfluos. Por eso se trasladó el desarrollo de *TCM* de Alemania a Canadá, y ahí empezó la criba de todo lo innecesario, que era mucho.

Sorprende de este título, por tanto, la supresión de varios apartados de anteriores entregas. Y se agradece. Por ejemplo, el de la vida privada del mánager. Fuera chorradas. También te ahorras el "Football Fusion". Otro acierto, ya que esto es un mánager, y lo que cuenta son tus habilidades como gestor.

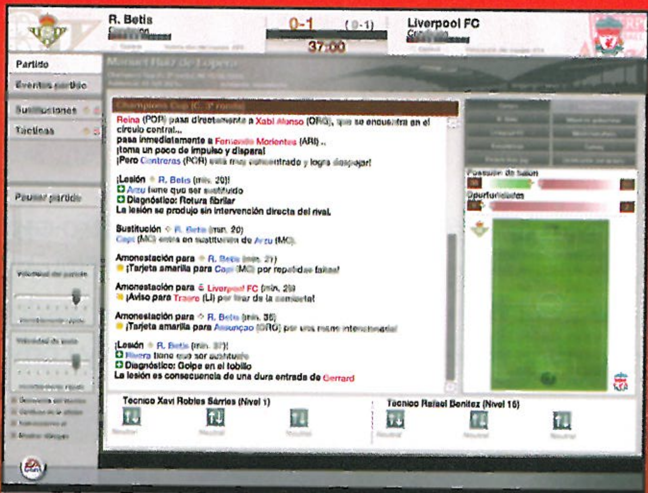


Antes de los partidos importantes los ojeadores te presentan su informe.

Si algo le sobra a EA son las licencias oficiales. Y, claro, *TCM 06* incluye más de... ¡7.000 fotos de jugadores! Te ayudan a conocer mejor a los cracks entre los que te mueves. ¿No te aterra encontrarte en el súper con Iaquinta y no cederle tu lugar en la cola? Apréndete su jeta de memoria. El nuevo diseño es precioso y, además, bastante funcional. Las fotos de las pantallas de carga, principalmente de estadios, son magistrales. Si las acompañamos con la excelente banda sonora, ya tenemos una performance visual en toda regla. Sólo por eso ya merece la pena probar el juego.



Puedes fundar tu propio club y llevarlo hasta la gloria. Allá tú.



El modo "Texto" es quizás el más equilibrado y configurable.


Modo HAP: Ahí ves esquemáticamente qué pases de peligro ha hecho tu jugador.

DISTINTOS ESTILOS

Se podría decir que existen cuatro grandes corrientes actuales personificadas en otros tantos entrenadores. ¿A cuál perteneces tú?

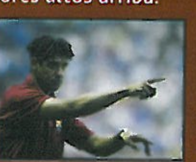


CAPELLO

Mantiene a su equipo en constante concentración. Sus claves son solidez abajo, un par de centrocampistas defensivos contundentes y uno o dos matadores altos arriba.

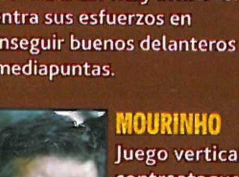
LUXEMBURGO

No utiliza las bandas, aunque los laterales suben mucho. Es un entrenador muy ofensivo. Centra sus esfuerzos en conseguir buenos delanteros y mediapuntas.



RIJKAARD

El holandés utiliza siempre un 4-3-3 en el que las bandas son fundamentales. Uno de los centrocampistas es defensivo y los otros dos son pasadores. Sólo utiliza un punta.



MOURINHO

Juego vertical y al contraataque. Utiliza mucho las bandas y sólo un punta fuerte y alto arriba. Dos centrocampistas como pilares del juego: uno destruye y el otro crea.

Aún así, la interfaz tiene algunos errores. Por ejemplo, cuando haces clic en el nombre de un jugador deberían aparecer sus características, así como opciones para ficharlo o conversar con él. Bien, pues esto sólo sucede a veces. Depende de dónde esté el enlace apenas puedes acceder a sus atributos (nos referimos a las cualidades, no te emociones). Tampoco puedes, en determinados menús, ordenar las listas de jugadores como te plazca.

Todas las noticias importantes de la jornada se presentan en una web de inmejorable aspecto, que sustituye al periódico del año pasado. Ahí están los máximos goleadores, los jugadores más en forma, crónicas de partidos... una gozada. También es interesante la nueva herramienta de análisis de los partidos (HAP), que te reproduce mediante un sistema de bolitas parecido al de *Football Manager* dónde han fallado tus jugadores y qué puntos fuertes presentan. Innovación realmente fantástica, pero aún por pulir.

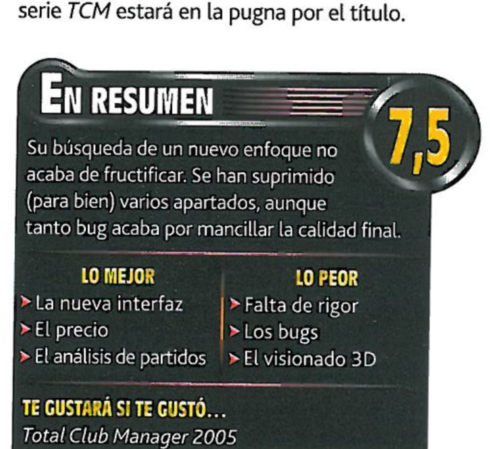
En cuanto a los partidos, los puedes jugar en "Modo resultado", donde accedes al marcador final; "Modo Texto", en el que puedes dar ciertas órdenes, y visionado 3D, que no te permite dar instrucciones "en directo" mientras juegas (el año pasado sí que se podía).

Lo peor que le puede pasar a un juego de gestión futbolística es que le falte rigor. Y *TCM 06* no va sobrado

POCO RIGOR

Lo peor que le puede pasar a un juego de gestión futbolística es que le falte rigor. Y *TCM 06* no va sobrado. Tiene fallos gordos de base de datos y el simulador 3D es muy deficiente. Varios ejemplos: si comienzas una liga con el Betis, el objetivo principal es terminar la temporada entre los cuatro primeros. Si la empiezas con el Barça, quedar lejos del descenso. Pero ahí no acaba todo. Si revisas la plantilla del FC Barcelona, resulta que Edmilson, Messi, Maxi López y Belletti cuentan como extracomunitarios. Y Sylvinho no es el de la foto. También abundan errores de calendario, como jugarte la clasificación para la Champions un día después de disputar la final de la Supercopa. Evidentemente tus jugadores estarán más cansados que Rocky al final de sus películas.

Y éste es otro aspecto por pulir; los deportistas se fatigan con increíble facilidad. No es extraño que un portero, tras dos encuentros, necesite ser suplente por su grado de cansancio. Fallos de este tipo los hay a porrillo. Son pequeños, sí, pero todos juntos hacen una gran montaña de imprecisiones que echan por la borda la credibilidad. Da la impresión de que *TCM 06* cabalga entre dos conceptos muy distintos: el de *TCM 05* y el de *Football Manager*. Si en ediciones venideras aplican el aclarador de ideas y la pulidora de errores, la serie *TCM* estará en la pugna por el título.



EN RESUMEN

7,5

Su búsqueda de un nuevo enfoque no acaba de fructificar. Se han suprimido (para bien) varios apartados, aunque tanto bug acaba por mancillar la calidad final.

LO MEJOR	LO PEOR
La nueva interfaz	Falta de rigor
El precio	Los bugs
El análisis de partidos	El visionado 3D

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Total Club Manager 2005



EARTH 2160

Abre las puertas de par en par, que **llega otro capítulo** de la veterana saga *Earth*. Y ya van cuatro. Hablamos de **estrategia en un entorno futurista**. De acuerdo, no es nada nuevo, pero, ¿qué más da si **divierte y convence**?

POR X. PITA

Es una de esas sagas silenciosas. Juegos que poco a poco han ido consolidando su trayectoria. Con una forma de entender la estrategia totalmente tradicional, Topware primero, Zuxxex Entertainment después y Reality Pump Studios en la actualidad han creado a lo largo de los años una serie de juegos sólida. En definitiva, buena estrategia en tiempo real ambientada en el futuro. Una fórmula a la es fiel este *Earth 2160*.

DE TODA LA VIDA

El juego desprende clasicismo. Lo que te vas a encontrar aquí es estrategia en tiempo real de la de siempre. Retomamos la historia allí donde quedó en el anterior capítulo y viajamos ahora al año 2160. La Tierra ha sido destruida y los humanos han tenido que salir pitando hacia Marte. Tras terraformar el planeta rojo, pronto salen a la luz descubrimientos, traiciones y guerra. Mucha guerra.

Ya lo ves. Historia de ciencia ficción que abraza el tópico sin sonrojarse. De hecho, ése es uno de los grandes defectos de este juego. Se echa de menos cierta imaginación a la hora de desarrollar la historia. Está más que probado que la estrategia en tiempo real puede ser un vehículo tan válido como la aventura gráfica para contar una historia interesante. *Warcraft III*, sin ir más lejos, es la prueba jugable.

Todo apunta a que la historia no es más que una disculpa para tirarse los trastos a la cabeza. Como si hubiese que pasar un trámite antes de asistir a lo importante: el intercambio de plomo. Algo que se pone de manifiesto cuando jugamos al modo Skirmish, sin duda el



DATOS TÉCNICOS

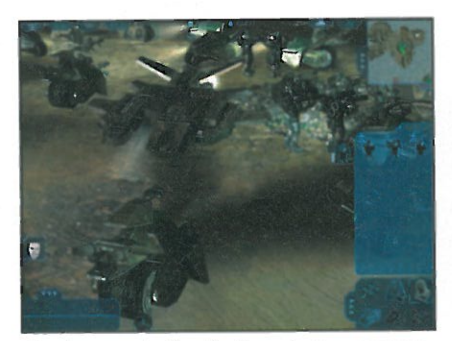
GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Reality Pump Studios
EDITOR
Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces [bandera española]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	1,5 GHz	2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8
WEB www.earth2160.com



Los extraterrestres son de largo nuestra facción favorita.



Puedes construir máquinas de guerra como el DNI: personales e intransferibles.



En esto de la estrategia en tiempo real debes velar por la salud de tus bases.



Los gráficos del juego exprimen al máximo la potencia del PC.

MUCHAS TIERRAS

En el futuro pintan bastos para la humanidad. Al menos eso parece si nos guiamos por las anteriores entregas de esta saga.



EARTH 2140 (1997)

Un juego en el que se detectaban influencias de *Command & Conquer*. Presentaba un futuro postapocalíptico con la Tierra dividida en dos grandes bloques políticos.

EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET (2000)



La trama avanzaba diez años. La saga daba el salto a las 3D y se añadía una tercera facción al conflicto.

THE MOON PROJECT (2001)



Esta entrega, que abandonaba la denominación *Earth*, llegó tan solo unos meses después que la anterior. Aquí el escenario del conflicto se trasladaba a la Luna.

EARTH 2150: LOST SOULS (2002)



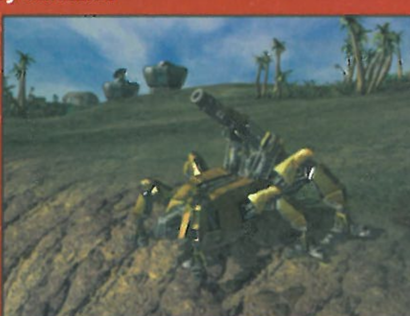
Pese al cambio de desarrollador, esta entrega aportó, básicamente, nuevas campañas y mapas multijugador basados en ciudades como Amsterdam, Viena y San Francisco.



El tipo de partida que ofrece Earth 2160 es ágil y dinámica.



El guión del juego acusa cierta tendencia a caer en el topicazo.



Earth 2160 es una de las secuelas más interesantes de este año.

capítulo en el que *Earth 2160* muestra todo su potencial.

Pero hablábamos de clasicismo. Volvemos a él a la hora de analizar el funcionamiento del juego. Porque no hay lugar para la sorpresa en la mecánica de *Earth 2160*. Ahí está la recolección de recursos, la investigación del árbol tecnológico y las batallas masivas.

Un lugar para lo nuevo

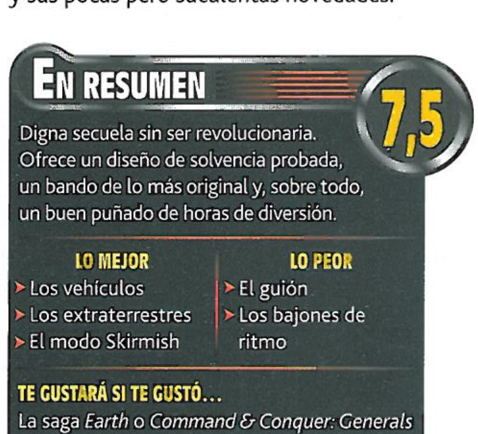
Eso sí, a pesar de que cualquier aficionado con un mínimo de experiencia en el género podría acusar a *Earth 2160* de no ofrecer nada que no se haya ofrecido antes, a poco que uno se deje llevar por el juego encuentra un par de detalles dignos de mención.

Uno: los extraterrestres. Sin duda la más interesante de las cuatro facciones. Ni la Eurasian Dynasty ni la Lunar Corporation ni tampoco los United Civilized States son bandos lo suficientemente trabajados como para brillar con luz propia. Los extraterrestres sí. ¿La razón? No construyen bases ni usan plataformas para entrenar unidades o fabricar vehículos. Son entes orgánicos inteligentes. Es decir, que a base de clonaciones y transformaciones tus unidades van mutando hasta convertirse en criaturas mucho más avanzadas.

¿Y el otro detalle? Pues esa especie de *tuning* bélico. Gracias a la pantalla de diseño de vehículos puedes convertirte en el Dalí de las máquinas de guerra creando diseños exclusivos a partir de las unidades disponibles y de las mejoras que hayas conseguido a base de investigar. A partir de un chasis puedes ir añadiendo toda clase de complementos y armas para que, por ejemplo, una unidad terrestre sea capaz de realizar ataques aéreos. Todo depende de ti. Súmale a eso que además puedas ir mejorando los motores, escudos o incluir habilidades como la auto reparación. Una característica interesante que aun sin ser absolutamente original (ya se podía hacer algo así en aquel juego del 99, *Warzone 2100*) añade al juego una dosis de desafío extra.

Puedes crear diseños exclusivos a partir de las unidades disponibles y de las mejoras que hayas investigado

Insistimos, sin dejar de ser un juego de estrategia en tiempo real clásico de los de toda la vida, *Earth 2160* es una de las mejores secuelas que hemos visto este año. Le pierde el exceso de tópicos, pero merece la pena sólo por su tipo de partida, dinámica, y sus pocas pero suculentas novedades.



En resumen

7,5

Digna secuela sin ser revolucionaria. Ofrece un diseño de solvencia probada, un bando de lo más original y, sobre todo, un buen puñado de horas de diversión.

LO MEJOR	LO PEOR
Los vehículos	El guión
Los extraterrestres	Los bajones de ritmo
El modo Skirmish	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
La saga *Earth* o *Command & Conquer: Generals*

MADDEN NFL 06

Si piensas que el **fútbol yanqui** es más lento que una tortuga coja, no tienes excusa. Instala este juego en un santiamén, sáltate los tiempos muertos y **pasa directamente a la acción**. No necesitas el casco ni una caja de vendas para **marcarte un *touchdown***.

POR X. ROBLES

Como tantos otros deportes de la otra orilla, el fútbol americano no está enraizado en nuestro país, por lo que el cuidado y el amor puesto en la edición nacional está bajo mínimos. Es un producto excesivamente complejo para los no habituados a este deporte y, con la excepción del manual, viene en inglés de arriba a abajo: modo franquicia, tácticas, entrenamiento, opciones, comentarios... También decepciona en parte que, salvo pequeñas detalles, *Madden NFL 06* sea un calco de su predecesor. Y decimos en parte porque esta franquicia siempre ha rozado las fronteras de la excelencia, así que sigue siendo un muy buen producto.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
EA Sports

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

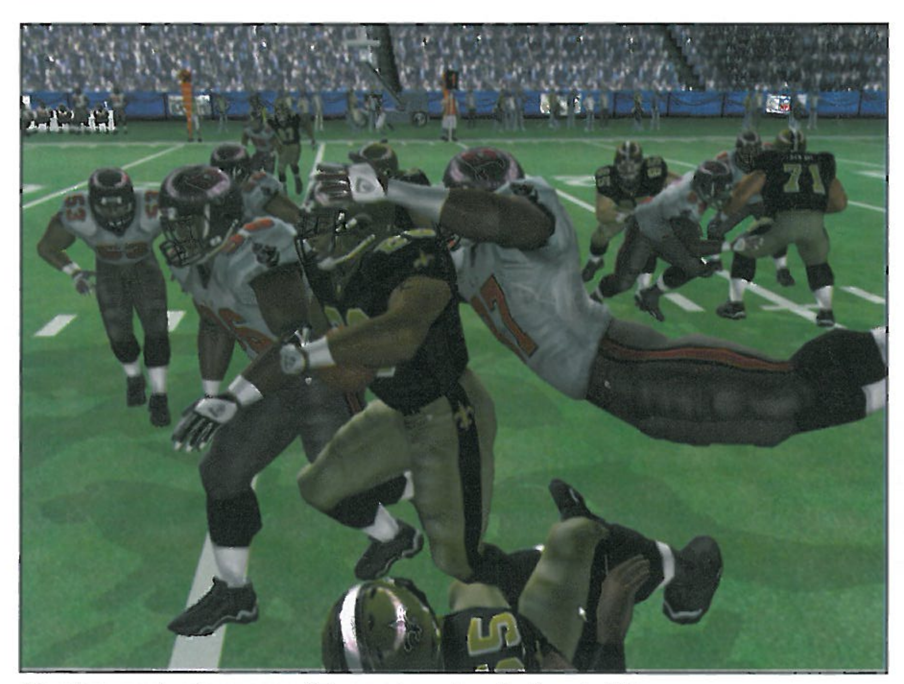
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 · LAN 2 · Internet 2

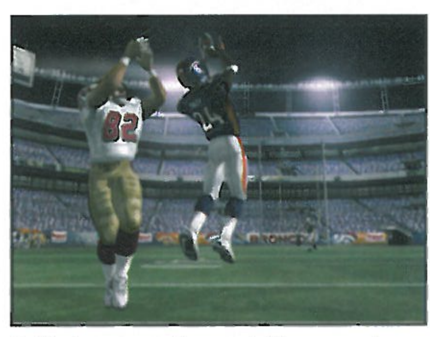
WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=7261

AÑADIDOS RESULTONES

Si en la edición anterior los desarrolladores se centraron en mejorar la defensa, en ésta han centrado (sutilmente) sus esfuerzos en el ataque. Del *quarterback* sale un cono luminoso que determina su campo de visión, o sea, dónde puede pasar el balón. Si te sales de esta óptica, los desplazamientos se convierten en un via crucis. Los defensores son capaces de leer las intenciones del pasador, así que normalmente hay que fintar muy bien para tener éxito. Al principio parece complicado, pero tras algo de práctica se domina sin problemas. Y si no te gusta, lo desactivas... aunque entonces *Madden NFL 06* se convierte por arte de magia en *Madden NFL 2005*.



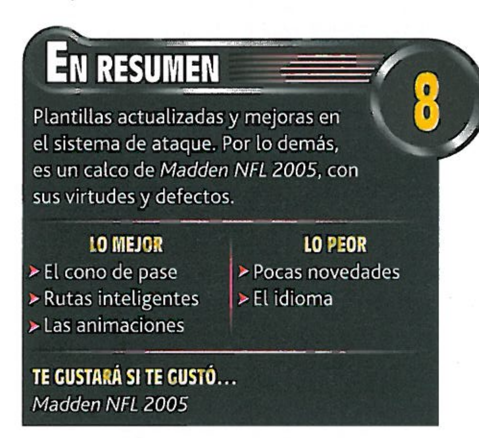
Placajes espectaculares como éste son el pan de cada día en la NFL.



Balón interceptado y... ¡vía libre para el *touchdown*!

El único cambio en los modos de juego es el añadido del apartado "Superstar". La idea es crear un personaje y controlar todos los aspectos de su vida, tanto dentro como fuera de los estadios: rodar películas, entrenar, responder a los fans que escriben en tu web, jugar partidos... Por ejemplo, si aceptas un papel de actor, tienes que memorizar frases (en inglés) y luego repetirlas. Creces en fama y dinero, cambias de apartamento... Muy bonito, pero total y absolutamente inútil.

Si eres un fan loco del *football*, como ellos dicen, y valoras que las plantillas estén actualizadas, entonces ve a la tienda sin dudarlo. Si, por el contrario, buscas innovaciones, aquí vas a encontrar más bien pocas.



EN RESUMEN

8

Plantillas actualizadas y mejoras en el sistema de ataque. Por lo demás, es un calco de *Madden NFL 2005*, con sus virtudes y defectos.

LO MEJOR	LO PEOR
El cono de pase	Pocas novedades
Rutas inteligentes	El idioma
Las animaciones	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Madden NFL 2005



La vista aérea te aclara cómo tienes que defender y atacar.



supérame
Lo único que no podrás sentir es el olor a goma quemada.
Vive tu pasión por las motos con el nuevo motoGP 3 Descárgatelo en:
emoción > videojuegos > Juegos x Marcas > Madtap by THQ
También disponible para PC y XBOX, consíguelo con tu movistar en:
emoción > Banca/Compras > Tiendas > DVD&Videojuegos
Esto es único, esto es movistar.
www.movistar.es
madtap
XBOX
THQ WIRELESS
PC CD ROM
Telefonica
movistar
Precio: 3 euros por descarga. Coste de navegación según plan contratado por cliente. Microsoft, Xbox, the Xbox logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. MotoGP"I and ® 2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ, THQ Wireless, Madtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



El equilibro es el factor primordial a la hora de crear el equipo.



Los gráficos tienen un deliberado y atractivo aspecto de cómic.



X-MEN LEGENDS II

El ascenso de Apocalipsis

Que **Raven Software** entregue **un buen videojuego** no es ninguna sorpresa. **Lo curioso es que** lo hagan esquivando la acción en primera persona y **apuesten por** un género tan desconocido por ellos como es **el rol**.



***X-Men Legends II* utiliza signos para comunicarse con el jugador.**

POR G. MASNOU

Al oír la palabra *X-Men* se nos enciende una sonrisa. No, no es por los estupendos cómics de Stan Lee que todo el mundo cita y casi nadie ha leído (al fin y al cabo éste es un país en el que el octavo arte cuenta con pocos seguidores), sino por el admirable trabajo que el director norteamericano Bryan Singer ha realizado con sus dos adaptaciones cinematográficas de las aventuras de los hombres mutantes.

En lugar de recurrir a los tópicos presentes en la mayoría de grandes producciones basadas en superhéroes (personajes planos, acción descerebrada, diálogos intranscendentes), Singer sorprendió a propios y extraños profundizando emocionalmente en todos los personajes y mostrando sin tapujos la intransigencia y discriminación que acarrea la desgracia de ser distinto, diferente.

MÁS RUIDO QUE NUECES

Este juego no da para tanto. El entretenimiento electrónico tal y como lo conocemos en la actualidad apenas entiende de sentimientos y mucho menos de denuncias. Infinitamente más inofensivo e intranscendente que sus hermanos de celuloide, *X-Men Legends II* apuesta por el tópico, por el blanco y negro, con héroes de cartón piedra de bondad inquebrantable y

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Raven Software / Beenox

EDITOR
Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12



IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

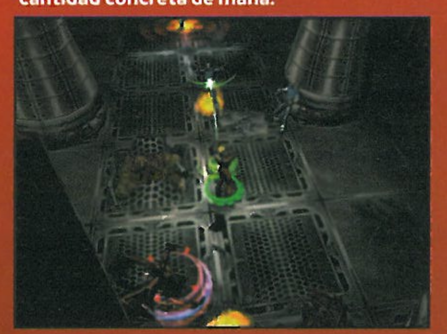
MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X — LAN: 4 — Internet: 4

WEB www.xmenlegends2.com



La extensión de algunas fases obliga a consultar el mapa constantemente.


Los poderes mutantes requieren de una cantidad concreta de maná.


El diseño de los escenarios peca de monótono y poco imaginativo.



Puedes elegir entre tres niveles de agresividad para los personajes.

EXTRAS DE INTERÉS

Al igual que la mayoría de títulos multiplataforma, *X-Men Legends II* incluye una serie de extras destinados a prolongar la vida del juego más allá de la campaña individual.

LA BIBLIOTECA

Aquí es posible visualizar de nuevo tanto las escenas no interactivas y las pantallas de carga que adornan la campaña individual, así como los cómics y los bocetos que hay esparcidos por el juego.





LA SALA DEL PELIGRO

Son muchos los mutantes que manejar y muchos los movimientos especiales que memorizar. Esta sala permite realizar combates y entrenar sin peligro las capacidades únicas de cada mutante.

EL MODO MULTIJUGADOR

X-Men Legends II ofrece un modo multijugador que permite hasta a cuatro jugadores participar de forma cooperativa en la campaña principal del juego. Una de las mejores características del juego.



Raven Software ha creado un producto accesible, manejable y repleto de extras

villanos con encefalograma plano obsesionados con conquistar el mundo.

Una diferencia importante de este título respecto al resto de juegos de superhéroes es su manifiesta orientación rolera. Golpe tras golpe se acumulan puntos de experiencia y surgen decenas de nuevos poderes, habilidades y capacidades. El sistema de gestión de personajes es sumamente versátil y ejerce de eficaz estimulante para seguir progresando. Asimismo, también abundan los objetos y nuevos equipamientos. Divididos en realzados, raros y únicos (en clara alusión a la saga *Diablo*) es posible utilizar sus propiedades en beneficio propio o bien comerciar con ellos con el fin de acumular capital.

El de Raven Software es un título dotado de una asombrosa capacidad de adaptación a las preferencias de cada jugador. El usuario acostumbrado al gatillo fácil puede acudir a las completas opciones de autogestión (el ordenador asume todas las tareas relacionadas con la distribución de puntos de experiencia, habilidades y objetos) para disfrutar "a pelo" de los elementos de acción.

Al mando de un equipo formado por cuatro titulares y otros tantos suplentes, los mutantes participan en una sucesión de misiones lineales, con fuerte componente narrativo y cuya premisa básica reside en limpiar el escenario de todo tipo de morralla. La no siempre cómoda perspectiva cenital y el escaso tamaño de los protagonistas no han impedido que Raven Software haya diseñado un sistema de combate que sorprende por su complejidad (con multitud de poderes especiales y combos), plasticidad y sencillez de manejo.

El PC es otra cosa

Las principales carencias de este juego vienen dadas en parte por su naturaleza multiplataforma. Raven Software ha creado un producto accesible, manejable y repleto de extras que, sin embargo, sale muy mal parado en comparación con un videojuego similar diseñado en exclusiva para PC: *Freedom Force vs The Third Reich*.

Los usuarios que meses atrás quedaron prendados de los encantos del título de Irrational Games echarán de menos en *X-Men Legends II* su profundidad de guión, su sentido del humor, la interactividad de sus escenarios, su riqueza táctica y las opciones de su apartado multijugador. Características, al fin y al cabo, que deberían estar presentes en cualquier juego para PC que se precie.

EN RESUMEN

7

Un juego correcto sin más, tanto si lo afrontamos desde su vertiente más rolera como si nos lo tomamos como un juego de acción.

LO MEJOR	LO PEOR
Los 16 mutantes	Poco profundo
La autogestión	Opciones limitadas
Sistema de combate	Muy lineal

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Freedom Force vs The Third Reich



NHL 06

El año pasado sólo pudimos disfrutar de **la liga NHL** en nuestros monitores. **La temporada** 2005-2006 **arrancará del lado virtual y del real**. Aunque EA no plantea una nueva edición revolucionaria, siempre es un placer **sacar el stick** del armario **y repartir leña**.



Un buen placaje en defensa es lo más efectivo para evitar problemas.

POR X. ROBLES

No le des más vueltas, el hockey no es tan distinto del fútbol sala. Nos referimos a la mecánica de juego, más rápida y con muchas más leches. Insistimos: *muchas* leches. Quizás por eso veamos al hockey sobre hielo como un deporte menor, en el que la técnica no importa y sólo merece la pena por los mamporrazos que se reparten. Pero no. Con sólo jugar a *NHL 06* compruebas que en realidad gana el que mejor se organiza sobre la pista. La inteligencia tanto la de los adversarios como la de tus compañeros de equipo está a un gran nivel, por lo que debes crear espacios, pasar y chutar inteligentemente. Encuentra al compañero que viene desde atrás, lánzale el puck y ¡zas!, a rematar sin miramientos.

Justo en la diana

Al principio tienes la sensación de que esos malditos porteros-armario lo paran todo. Es importante encontrar tu propia táctica. En este sentido, *NHL 06* incorpora una mejora significativa: una diana en la portería te ayuda a la hora de disparar el disco. No como en anteriores ediciones, que cada vez que tirabas te convertías en una escopeta de feria. Los dekes (amagos, cambios de ritmo...) se pueden ejecutar con el stick de movimiento. Si lo combinas con el nuevo sistema de tiros acrobáticos, marcar resulta más divertido.

Como sabrás, en la temporada pasada no se jugó ni un solo minuto de la NHL. Un litigio entre jugadores y propietarios frenó desastrosamente la competición. En ese sentido, los jugadores de PC fuimos unos privilegiados. EA ha tenido tiempo para remodelar el modo Dinastía e incorporar cuatro mejoras en el FreeForAll (minijuegos algo cutres) y demás apartados.

Sin embargo no han tenido tiempo de revolucionar la saga. Gráficamente sigue igual, aunque las cuchillas dejan marcas en el hielo. Por su parte, la física del puck es más realista y los tiros fuertes pueden lesionar a algún jugador o perforar la red.

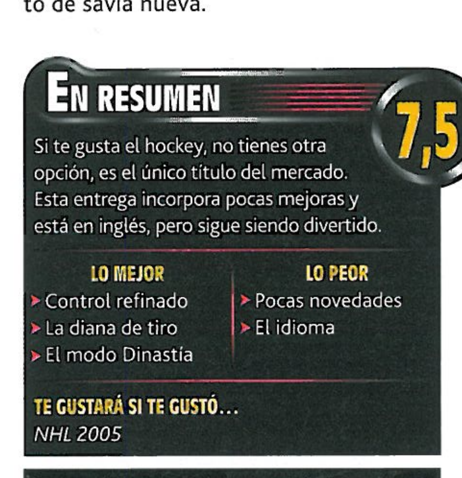
Tras jugarlo unas horas, queda la duda: ¿simulador o arcade? La verdad es que está entre Pinto y Valdemoro. En todo caso, se trata de un buen juego de hockey teniendo en cuenta que no hay otro. Para próximas entregas, esperamos un poquito de savia nueva.

Datos técnicos

GÉNERO Deportes
DESARROLLADOR EA Sports
EDITOR Electronic Arts
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

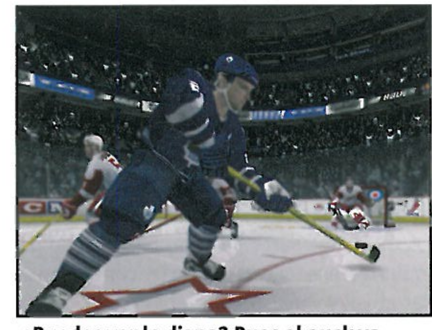
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC 8 LAN 8 Internet 2
WEB www.es.easports.com/products.view.asp?id=7251





Los porteros son como un conglomerado de Kahn, N'Kono y Arconada.



¿Puedes ver la diana? Pues el puck va directo hacia ahí.

MOVIL GAMES

ENVÍA **PLAY24** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL **7494**

MAS NOVEDADES EN NUESTRA PAGINA WEB !!!

- THE CROW COD. 1836
- NEW YORK NIGHTS COD. 1418
- FOOTBALL TRIVIA COD. 1421
- 2005 R. FOOTBALL COD. 1419
- 50X15 COD. 1836
- SR. Y SRA. SMITH COD. 1865
- BLOCK 2 COD. 1323
- EL REINO DE LOS CIELOS COD. 1860
- R.SIX LOCKDOWN COD. 1420
- MONOPOLY TYCOON COD. 167641
- TOMB RAIDER 2 COD. 1566
- PRINCE OF PERSIA COD. 1005
- RAYMAN 3 COD. 1018
- CARLOS SAINZ COD. 1600
- TRIVIAL PURSUIT COD. 1180

Y MUCHOS MAS

1565	Jordan Uncovered
1410	Tragacocos
1235	Monopoly Tycoon
1563	Solitaire
1717	Paul Tracy Kart
1011	Siberian Strike
1833	Adidas All Star Football
2503	King of Troy
1301	Prince of Persia EADC
1555	Pamela Anderson
1272	Blocks
1574	My Mobile Pocket People
1865	Sr. y Sra. Smith
1562	Port Royale 2
1651	ACB
1422	Platinum Solitaire
1321	Asphalt-Urban GT
1013	Solitaire
1853	Zipi y Zape
2231	Surprise! Jelly
2505	Real F1 All Stars
1423	La Guerra de los Mundos
1281	Prince of Persia LADT
2506	Real Soccer 2004 Champ.
1230	Ducati Extreme
1325	Vans Skate and Slam
2504	Mahjong the Maya
1263	Invaders
1320	Might and Magic
1505	Gem Jam
1508	Chicks with Bricks
1090	Real Football 2006
1416	Splinter Cell Chaos Theory
2261	Girls Everywhere
1851	Quest for Alliance II
1564	Miami Vice - corrupción en M.

MOVIL TEMA

ENVÍA **TEMA45** + UN ESPACIO Y EL COD. DEL MENU AL **7494**

3548 · 2252

Y MUCHOS MAS !!

2246	Horóscopo
2120	Duende
2118	Chicas
3765	Chicos
2200	Chicas dibujos
2113	Perros
2254	Gatos
2131	Delfines
2122	Osos
2130	Monos
2225	Bebes

SONIBROMAS

ENVÍA **PF44** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL **7494**

MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!

TOP SONIBROMAS

77166	Doctor Maligno
77251	Mensajeeeeeeeeeeee
77257	Manolo cabeza webo
torrente	Torrente
77258	Coge el puto telefono cabron!
77299	Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77325	Nos hacemos unas pajillas
77479	Risa bebe
77639	Ir para nada es tonteria..
77762	Como el juesma no se entera

SONIBROMAS

78186	Torrente
78187	Presentador Bricomania
77339	Tienes un mensaje nuevoooooo
77148	Te llama la guardia civil
77176	Españoles Franco ha muerto
77894	Richard coge el telefono que viene el payo..
77281	Cogelo que es tu camello
77018	Teléfono antiguo
77435	Osea te cojo el telefono

SONIDOS REALES

77217	Gatito
77113	Rana
77064	Caballo relinchando
77098	Perro gruñiendo y ladrando
77063	Burro
77068	Chimpance excitado
77114	Vacas
77093	Lobo

CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!! Envía CONFIG2 al 7808

www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

POLIFONICOS

MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!!

ENVÍA **TONOS68** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL **7494**

Buscatonos: envía **TONOS68** MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL **7494**

TOP

83731	metal Gear Solid 2
84064	Darth Vader Marcha Imperial
84362	Champions League
83754	Kingdom Hearts
80125	Mortal Kombat
85378	¡Qué pasa neng!
85439	Axel F
84937	Kill Bill - Silbido
83738	Metal Gear Solid
80044	Rocky
85351	Zapatillas
83711	Super Mario 1
82172	Barcelona
83656	Star Wars
83705	Zelda

NOVEDADES

85538	We be burning
85539	Con solo una sonrisa
85540	Don´t lie
85533	Oompa Loompa
85534	Black horse & The cherry tree
85535	Someday I will Understand
85531	Cuando cuando cuando
85532	Amar sin ser amada
85509	Loba
85511	Cronicas marcianas
85512	I got that (boom boom)
85513	Hermanita
85524	Must get out
85525	King for a day
85526	Shot you down
85501	Voy paya
85499	Sientelo
85498	Agitalo
85497	Metele sazón

CINE Y TV

85508	Pasión de gavilanes
84724	El bueno, el malo y el feo
84067	El Exorcista
80143	La Pantera rosa
80017	Mision imposible
83883	Fraggle Rock
84207	El Padrino
84231	Bar coyote
80096	Pulp Fiction
84759	Gladiator
83834	La abeja maya
84940	Sexo en Nueva York
84440	El señor de los anillos
80108	Benny Hill
80025	Los Simpsons
85219	Volkswagen Golf
80498	El fantasma de la opera
80194	Dirty Dancing Time of Life
84560	Curro Jimenez
83687	This is halloween
85441	Verano azul
80065	Friends
85440	Psychedelic Sally
80074	El equipo A
80048	El coche fantastico
85083	Aqui no hay quien viva
80174	Expediente X
84687	CSI Las Vegas
80131	Buffy Cazavampiros
85461	Everything burns
84692	Rasca y pica
85529	el último mohicano
83884	El principe de Bel air
84966	24 - Serie TV
83648	La familia Munster
84233	La historia interminble
80285	Angeles de Charlie
80023	Austin Powers
84437	Shin Chan
83901	Zorba el griego
84660	SWAT-Hombres de Harrelson
80051	Top Gun

DISCO TECNO

85048	Enjoy the silence 2004
85288	Four to the floor
80056	Insomnia
84226	Cafe del mar
85037	Flashdance
84860	Fly on the wings of love
85213	The world is mine
80153	I Will Survive
84680	Dragostea din tei
85172	The sound of San Francisco
84203	Dos gardenias
85285	Adagio for strings
81664	Children
84605	Shin chan dance
84973	Call on me
85188	Hey boy, hey girl
85137	Galvanize

ESPAÑOLAS

85317	Nada fue un error
85290	La camisa negra
85378	¡Qué pasa neng!
85265	Esto es pá ti
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
85342	Devuelveme la vida
84897	Vallo la pena
85303	Caminando por la vida
82247	Cannabis
82364	Chiquilla
85119	Buscate un hombre que te...
85514	Te regalo
85101	Perdoname
84428	Asturias
85670	Eres un enfermo
85662	A toda mecha
85430	A tontas y a lokas
85069	Antes muerta que sencilla
82886	Ni más, ni menos
85503	So payaso
85462	Enamorame
85252	Nunca volvera

HIMNOS FUTBOL

83188	Real Madrid
82123	Athletic De Bilbao
82124	Atletico De Madrid
84094	Himno de riego
82190	Betis
84494	La internacional
84490	Asturias patria querida
84492	Himno de Galicia
83258	Sevilla F.C.
85333	You´ll never walk alone
84487	We are the champions
84896	A las barricadas
84887	Real Zaragoza
84795	A por ellos
84855	Amunt Valencia

POP ROCK

80217	Satisfaction
84976	American idiot
80238	Final Countdown
80472	Every breath you take
85352	Speed of sound
85329	Don´t phunk with my heart
84943	Accidentally in love - Shrek 2
83886	Numb
85341	Incomplete
80293	It´s my life
84779	Mariacaipirinha

REGGAETON

85145	Pobre diabla
85629	Gasolina
85632	Yo no soy tu marido
85448	Lo que pasó pasó
85249	Hasta cuando
85343	Noche de travesura
85103	Baila morena
84760	Obsesion
84826	Dale don dale
85628	Culo
85150	La gata (palante)
85113	Dile

FONDOS

MAS NOVEDADES EN NUESTRA PAGINA WEB !!!

ENVÍA **WAP31** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL **7808**

ej: WAP31 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

TOP

35559 · 43129 · 45478 · 36170 · 36648 · 41545 · 42804

35427 · 36455 · 39255 · 41084 · 42655 · 36264 · 36083 · 36215

...Y MUCHOS MÁS

42206 · 42907 · 37604 · 37489 · 45015 · 41922

NOVEDADES

42813 · 45518 · 45534 · 45535 · 45536 · 45537 · 45518



Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16 Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

PRECIO SMS: 1,2 €/MEN +IVA PRECIO MAX 80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SOLO MAYORES 18 AÑOS. APD CORREOS 6077 - 41080 SEVILLA; FROGGIE S.L.; CIF B-91109454. Si tienes problemas bajando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente Número de atención al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMV6M/513/09/9019. Utilizando los servicios de NOSOLOTONOS, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos (Nº 2050120079 - agencia de protección de datos) cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envio gratuito de información y promociones relacionadas con NOSOLOTONOS. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de telefono a info@nosolotonos.com o llamando al 902013633. Polifonicos, true tones, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 5 para aplicaciones), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@nosolotonos.com o visita la web WWW.NOSOLOTONOS.COM

GT LEGENDS

Por mucho que pises el acelerador, hay coches que **no dan para más**. No se puede tener todo. Apostar por la simulación de **viejas glorias del asfalto** es lo que tiene. Ahí es nada: autos míticos que requieren de **un pilotaje a la altura** de su cotizado nombre.

Por J. Font

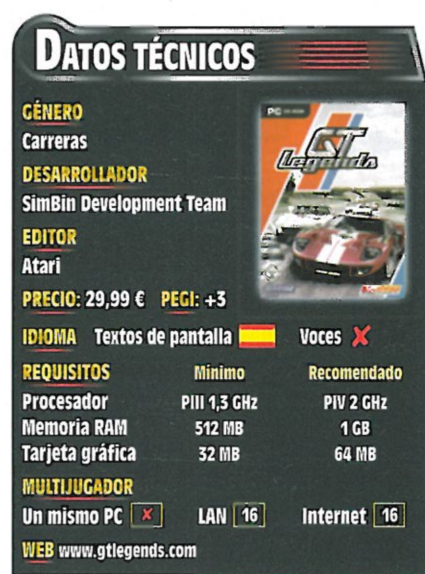
Los coches de los años 60 y 70 vuelven a estar de moda. Ellos son los protagonistas de esta secuela de *GTR*. ¿Qué aportan estos vehículos de potencia más bien escasa comparados con las máquinas de competición actuales? Mucho, sin duda. En carreras con coches poco briosos la conducción cobra especial importancia. Por ejemplo, debes concienciarte de la necesidad de no perder demasiada velocidad en una curva, porque de lo contrario las rectas, aunque cortas, se hacen interminables.

A todas luces SimBin ha apostado por una simulación realista. Prueba de ello es que cada uno de los noventa coches del juego cuenta con características propias que modifican la conducción. Se nota sobre todo en los niveles de dificultad elevados. En ellos, las ayudas desaparecen y todo depende de tu habilidad.

En los primeros niveles de dificultad (existen cinco), la inteligencia artificial de los rivales se adapta a tus primeros pasos y las ayudas permiten un manejo un tanto arcade de los coches. Un buen espaldarazo para que por unos momentos te sientas el Fittipaldi de las compatibles. Aparte de subirte la autoestima, te sirve de rodaje si de verdad aspiras a triunfar en el nivel cinco, pura simulación.

Más coches que pistas

Hay tres modos de juego: Desafío Copa, Carrera rápida y Práctica abierta. Estas modalidades están relacionadas, ya que tu evolución en el Desafío Copa es la



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
SimBin Development Team
EDITOR
Atari
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet 16
WEB www.gtlegends.com



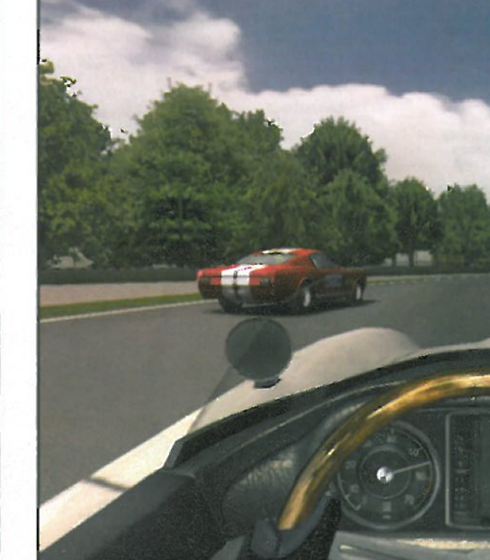
Es lo que tienen los coches ingleses: el volante a la derecha.



El Fiat Abarth 1000 es el 600 de competición y tampoco se libra de los trompos.



A cada paso por la línea de meta te indican la posición y el tiempo respecto al líder.



Un juego que apuesta por la simulación. Ojo al modelado de los vehículos.



El trazado se adapta a la potencia y velocidad punta de los vehículos.



Una conducción limpia es necesaria para no acabar fuera de la pista.

Una excelente oportunidad para disfrutar de vehículos clásicos con un modelo de simulación exquisito

Sólo algunas competiciones están abiertas a distintas categorías de vehículos.



Las carreras cuentan con transiciones día-noche. Ajusta los faros.

que te permite desbloquear coches y circuitos para usarlos en el resto de modos. Esta rigidez de planteamiento deja prácticamente sin sentido el modo de Carrera rápida al principio y te obliga a encaminar tus ruedas al Desafío Copa.

Además, según vas ganando competiciones, consigues créditos que puedes gastar en el concesionario adquiriendo nuevos modelos (lo de nuevos no deja de tener su grado de ironía). Para participar en alguno de los envites de los que consta cada fase del Desafío Copa, es posible que tengas que adquirir un vehículo que se adapte a una categoría en concreto, por ejemplo un modelo GT de los años 60.

El secreto del éxito a la hora de superar el Desafío no es otro que ir arañando puntos. Éstos se otorgan según la clasificación. Parece de perogrullo, pero ojo al dato: no hace falta que ganes las carreras para puntuar. Un abandono no te impide superar el Desafío, todo un alivio a la hora de desbloquear circuitos y obtener coches.

Cirtuitos reutilizables

Los desarrolladores han sido poco generosos a la hora de incluir circuitos reales (Imola, Spa, Nurburgring, Monza...), aunque cada uno de ellos ofrece diferentes trazados más cortos que se adaptan a las características de los coches en carrera. Estos circuitos con propensión a las curvas no vienen mal del todo, dado el potencial de los coches. Poco sentido tendría utilizar las infinitas rectas que tanto lucen en la actualidad con vehículos que ni de lejos superan los 190 Km/h.

Afortunadamente, a medida que los coches aumentan su potencia, los circuitos son más largos y también debes realizar un mayor número de vueltas. Conocer los trazados facilita el camino hacia la victoria, por lo que viene bien recorrer el circuito para probar el coche y memorizar cada peralte antes de la carrera.

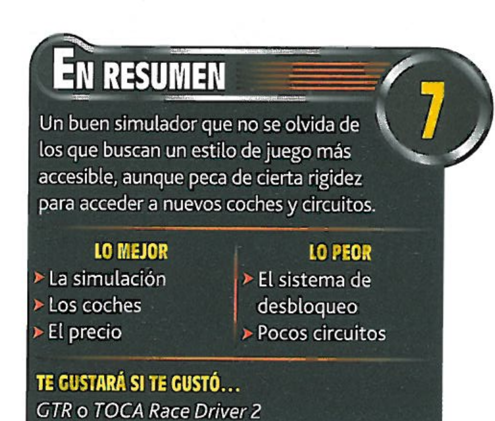
Más allá de la vetustez de los vehículos, *GT Legends* te proporcionará pocas sorpresas respecto a *GTR*, ya que conserva tanto su motor gráfico como el físico, así como la tecnología TrackIR. Prepárate para disfrutar de un buen modelado de los circuitos e incluso sufrir el traqueteo de los coches debido a las irregularidades del asfalto.

En definitiva, aunque sus opciones de configuración permiten carreras relativamente arcade, no es un juego para los que busquen velocidad y adrenalina. Es un producto pensado para gourmets de la conducción, ya que supone una excelente oportunidad para disfrutar de vehículos clásicos con un modelo de simulación exquisito.

MOMENTOS PREVIOS

Pocas veces tuvo tanta importancia una buena preparación del vehículo y la clasificación en la parrilla de salida. Es importante poner a punto el vehículo y dedicar tiempo a conseguir una buena clasificación en los entrenamientos. Entra en el garaje tantas veces como haga falta y espera a que la pista esté lo más despejada posible para luchar contra el cronómetro. En algunas carreras participan más de una veintena de vehículos, lo que supone un problema en las primeras curvas si arrancas desde la cola. Ya sabes, acabarás perdiendo el compás de carrera que marcan los primeros vehículos.





EN RESUMEN

7

Un buen simulador que no se olvida de los que buscan un estilo de juego más accesible, aunque peca de cierta rigidez para acceder a nuevos coches y circuitos.

LO MEJOR	LO PEOR
La simulación	El sistema de desbloqueo
Los coches	Pocos circuitos
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
GTR o *TOCA Race Driver 2*





MOCKBA TO BERLIN

Ni dos sin tres, ni tres sin cuatro. ***Mockba to Berlin*** llega para pulir la saga que se inició con *Afrika Korps vs Desert Rats*. Hablamos de **estrategia en tiempo real**, de la Segunda Guerra Mundial y de **unidades mecánicas**... ¿Que todo está dicho ya? Ja, ja, ja.

J. Mauri



El juego incluye una enciclopedia con la descripción de todas las unidades disponibles.

No sólo de grandes bombazos se alimenta el mercado de los videojuegos de estrategia. Existen títulos que pasan más desapercibidos, pero que poco a poco van incorporando elementos y pequeñas novedades que crean las bases para otro gran éxito.

Es el caso de *Mockba to Berlin*, la cuarta entrega de una saga centrada en las unidades mecanizadas (tanques, artillería y otros vehículos blindados) que se utilizaron durante la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión, nos metemos de lleno en la campaña oriental que transcurrió en Rusia y los países del Este y que se inició en 1941 con el ataque a traición alemán sobre su aliado ruso.

Me gustan los carros

La primera diferencia que se aprecia y que hace a *Mockba to Berlin* diferente a otros juegos de estrategia es la profundidad con la que trata a las unidades mecanizadas. En más de una ocasión el fuego de los soldados enemigos o el certero impacto de otra unidad

Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Montecristo

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

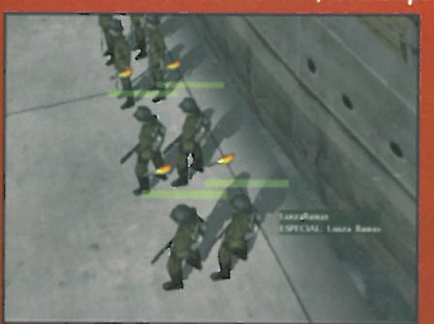
WEB www.intex-publishing.de/gamesenglish



Las vallas metálicas suelen esconder minas, ¡cuidado al cruzar!



Además del alcance de tus armas, también puedes cotillear cómo le va al enemigo.


Si con el invierno ruso se te enfría la sopa, llama a los del lanzallamas.



Tendrás que saber ruso para saber qué película proyectan en este cine.

ALTERNANDO BANDOS

Mockba to Berlin está dividido en tres campañas: Operación Barbarroja, La Guerra de Rusia y La Batalla Final. Las tres juntas hacen un total de 20 misiones, que puede no parecer un número elevado, pero que dan mucho de sí. Tanto las campañas como las misiones están ordenadas por estricto orden cronológico, y a diferencia de la mayoría de videojuegos de estrategia, se van alternando. Es decir, si en una misión controlas al ejército soviético y tu misión consiste en liberar un enclave ocupado por los nazis, la siguiente misión te pondrá en la piel de los alemanes tratando de cruzar el cerco creado por las tropas soviéticas.



inutilizan la capacidad de movimiento de tus vehículos, y es entonces cuando el juego va más allá permitiéndote adoptar diferentes soluciones. Puedes parapetar el tanque y usarlo como puesto defensivo, buscar un vehículo que lo remolque, e incluso, si el tiempo acompaña, llegar a repararlo.

Otro elemento que tiene en cuenta el juego es el rango de ataque de las diferentes armas disponibles en los vehículos. Cada vez que selecciones una unidad que disponga de ametralladoras junto con el cañón, verás dos circunferencias de color verde que se iluminan. La primera indica la distancia a la que puedes alcanzar a otro vehículo con el fuego pesado y la segunda, la más cercana al tanque, indica el alcance de las ametralladoras.

La profundidad con la que trata a las unidades mecanizadas lo diferencia de la mayoría de rivales

Con iniciativa

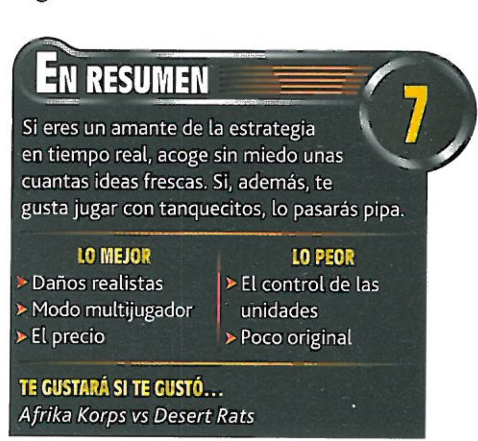
Los desarrolladores mejoran poco a poco la inteligencia artificial de las tropas con cada nueva entrega. En esta última hay seis importantes novedades en las reacciones de las tropas, sobre todo en lo que a infantería se refiere. De entrada, las tropas controladas por la CPU tienen la capacidad de retirarse ante un enemigo imposible de destruir.

Hasta la última entrega, los soldados se limitaban a disparar a los tanques hasta que morían aplastados… por tontos. Sin embargo ahora, si ven que no hay posibilidad de destruir el vehículo, optan por retirarse. Pero al igual que en la vida real, no todos los soldados se limitan a retroceder, muchos otros se rinden y eso también queda reflejado en *Mockba to Berlin*.

En esta cuarta entrega los escenarios son más abiertos, por lo que los programadores se las han ingeniado para que las unidades controladas por el ordenador no se limiten a proteger una zona concreta y sean libres para ir de un punto conflictivo a otro. En ocasiones tú eres el que rodea a las tropas enemigas que tratan de buscar un punto débil por el que huir o, en cambio, te toca ser el asediado y debes encontrar la salida. En esta clase de misiones es donde los desarrolladores han puesto más énfasis para dotar al enemigo controlado por el ordenador de una excelente capacidad de respuesta.

Pero no todo en *Mockba to Berlin* está estudiado al detalle. Instrucciones tan sencillas como indicar a una unidad que se dirija a un lugar concreto pueden terminar en una trampa mortal en muchos escenarios. Tras atropellar árboles y otros inocentes elementos del paisaje, tus tanques de refuerzo suelen llegan tarde y en pésimas condiciones, listos para ser rematados por el enemigo al que querías que se enfrentasen.

Es entonces cuando descubres que tienes que ir indicando esquina por esquina el recorrido que quieres que hagan tus blindados, lo que no te permite estar pendiente de las demás unidades. A pesar de este fallo que afecta a la inteligencia de tus conductores, estás ante una buena obra dentro del amplio universo basado en la Segunda Guerra Mundial.



En resumen

7

Si eres un amante de la estrategia en tiempo real, acoge sin miedo unas cuantas ideas frescas. Si, además, te gusta jugar con tanquecitos, lo pasarás pipa.

LO MEJOR	LO PEOR
Daños realistas	El control de las unidades
Modo multijugador	Poco original
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Afrika Korps vs Desert Rats

MYST V
End of Ages

Han pasado doce años desde el primer *Myst*. Llega **el momento del adiós** y toca vestirse de gala. La despedida tendrá lugar en el salón ***End of Ages***. Tocarán los músicos de siempre con temas especiales para la ocasión. **Esto es autoafirmarse** y lo demás… tonterías.



POR G. MASNOU

¿El timo de la estampita o una de las sagas más grandes jamás concebidas? Las malas lenguas aseguran que el fenómeno *Myst* nació fruto de la divina providencia. Junto a títulos como *The 7th Guest*, *Return to Zork* o *Microcosm*, la opera prima de los hermanos Miller fue uno de los grandes beneficiarios de la eclosión del CD-ROM a principios de los 90. Deslumbrados por su alta capacidad de almacenaje y hartos de tener que lidiar con los prehistóricos disquetes de 3,5 pulgadas, muchos usuarios vieron en el disco de policarbonato el nuevo Santo Grial del software de entretenimiento. Es por eso que se dedicaron a acaparar cualquier videojuego publicado exclusivamente en este formato.

Y es que desde los albores de su creación la saga *Myst* siempre ha estado bajo sospecha. El aspecto de salvapantallas interactivo, la jugabilidad contemplativa y el fuerte componente literario que caracteriza todas y cada una de las entregas de *Myst* describe en gran medida al tipo de usuario que se enfrenta a la obra de Cyan Worlds. E

stamos hablando, por lo general, de jugadores casuales que conciben el tiempo de ocio frente al ordenador como si de leer un buen libro se tratara. No les da pereza perderse entre las centenares de líneas de texto que conforman la historia de *Myst*. Entre sus aficiones predilectas está poner a prueba su capacidad intelectual enfrentándose a los acertijos que de vez en cuando asoman en el juego. Cómo se lo pasan, los puñeteros.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Cyan Worlds

EDITOR
Ubisoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

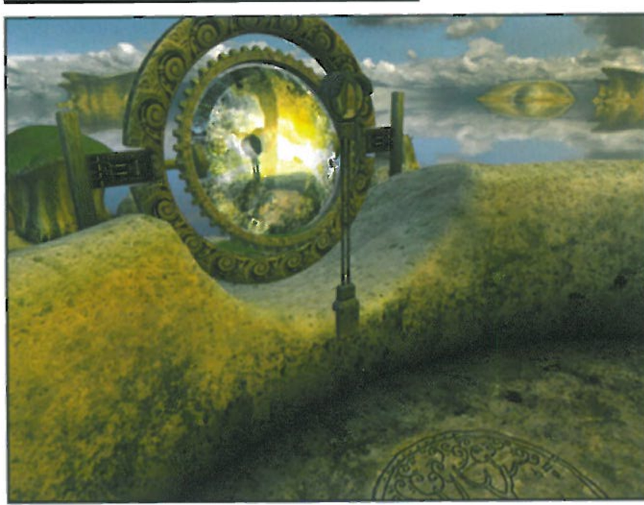
WEB www.mystvgame.com



Cada detalle insignificante en este *Myst* tiene su razón de ser.

INMOVILISMO RADICAL

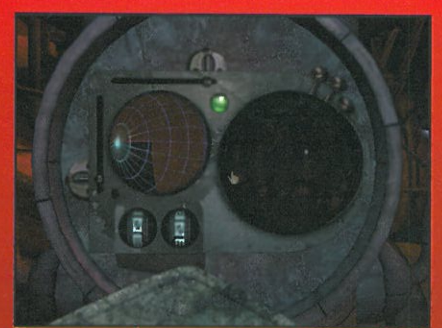
Myst es irremediablemente *Myst*. Su mayor virtud es también su mayor maldición. Lo que para unos es la panacea del divertimento pausado (en la misma liga que *Buscaminas* o *Backgammon*), para otros representa al tedio con mayúsculas. Una condición sectaria (que no minoritaria) que Cyan Worlds jamás ha tenido intención de cambiar. Sirva de modelo *End of Ages*, el título que constituye la



Este nuevo *Myst* se maneja como un juego de acción en primera persona.

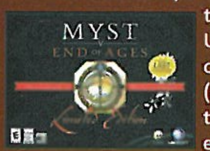


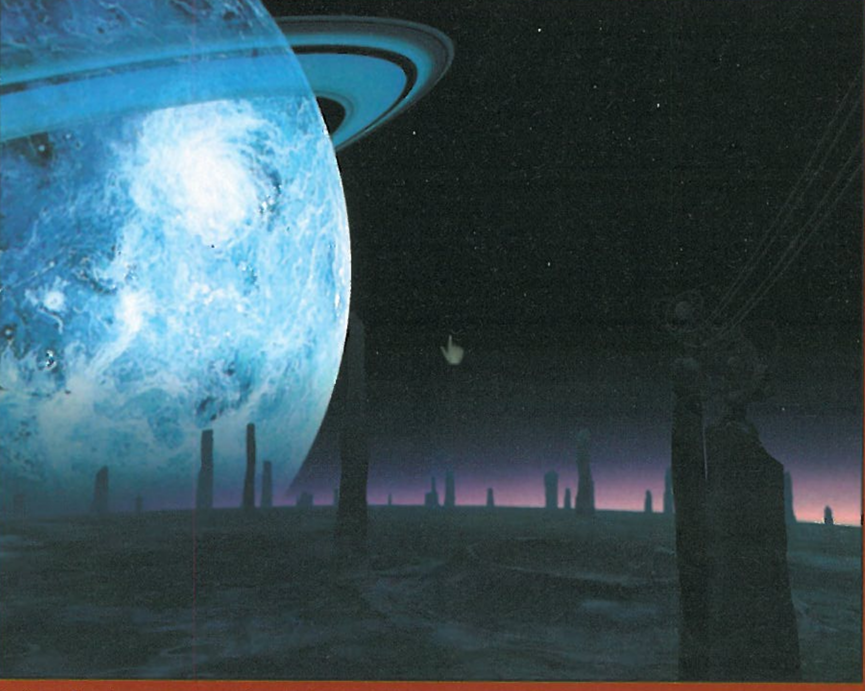
El salto a las tres dimensiones no ha restado ni un gramo de encanto.

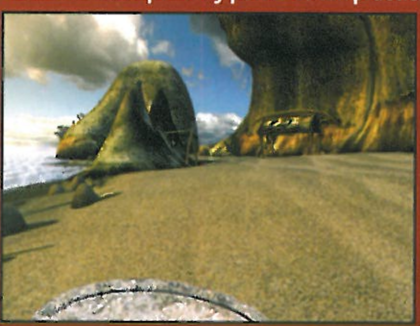

Los rompecabezas requieren de una pericia al alcance de muy pocos.

AQUÍ NI OLERLA

Mientras que en España toca conformarse con una edición bastante desangelada (a un precio muy atractivo, eso sí), los usuarios estadounidenses pueden adquirir por 59,99 dólares una preciosa edición limitada de *End of Ages*. Además del DVD con el juego de Cyan Worlds, esta versión de lujo incluye una retrospectiva de 22 minutos acerca de la historia de la saga *Myst*, la banda sonora original del juego, una plantilla con arte gráfico y una mini guía con la que superar los primeros escollos de la aventura. Los coleccionistas enfermizos y/o los jugadores sobrados de dinero pueden visitar la tienda virtual de Ubisoft (store.ubi.com) y adquirir allí (previo pago con tarjeta) uno de los ejemplares.




La interfaz de apuntar y pulsar es tan práctica como sencilla de manejar.


En todas partes encuentras huellas de la antigua civilización D'ni.


Estos extraños seres te pueden echar una mano de vez en cuando.

despedida y cierre de la saga. Poco se han esforzado los desarrolladores en convocar nuevos jugadores a la isla mística. Es como una reunión de viejos amigos: todos sabemos quiénes vendrán y eso no significa pasarlo mal.

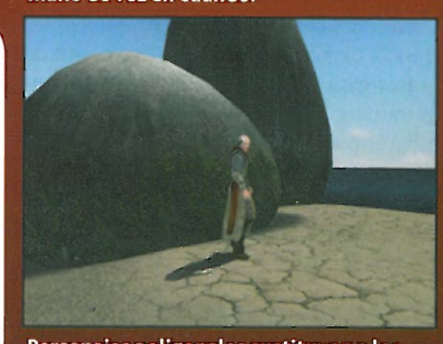
PARA INICIADOS

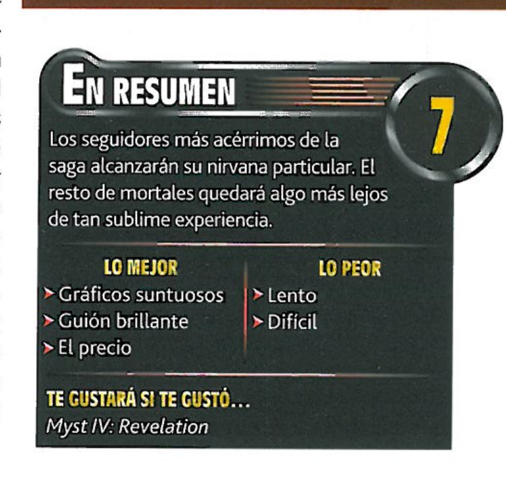
La trama, por ejemplo, desconcertará a todo usuario que no haya tenido contacto alguno con las anteriores entregas de *Myst*. Ahora Rand Miller se ha propuesto cerrar el círculo argumental iniciado en el primer *Myst*. Para ello confiere al jugador la responsabilidad de restaurar el imperio D'ni, una vieja civilización dotada de la habilidad de crear nuevos mundos (aquí llamados Eras) a partir de la escritura. No faltan personajes inolvidables (con Yeesha al frente del elenco), logradas demostraciones de narrativa y brillantes monólogos en un guión plagado de referencias al pasado de la saga. El talento de Miller como escritor surrealista queda fuera de toda duda.

Rand Miller se ha propuesto cerrar el círculo argumental iniciado en el primer *Myst*

No ha progresado la mecánica de juego. Observar con atención los elementos del entorno y estudiar la causa-efecto de cada una de las acciones son los dos pasaportes con destino al éxito. Rebasando los confines de su habitual exceso, los desarrolladores de Cyan Worlds han creado unos rompecabezas brillantes, imaginativos y excesivamente duros para que los jugadores neófitos logren descifrarlos. Con todo, *End of Ages* proporciona una generosa dosis de libertad para afrontar las edades en el orden que desees.

¿Novedades? Obviando el completo, reluciente e inocuo remodelado tridimensional, lo que más frescura aporta a la jugabilidad es la inclusión de unas pizarras (tabletas de piedra mística) en las que es posible dibujar signos para comunicarse con unas criaturas y obligarles a que realicen determinadas tareas. Al igual que el resto de elementos del juego, su funcionamiento es deliberadamente simple: se ha sustituido la clásica acción de apuntar y pulsar por un suave movimiento de muñeca parecido al que se realizaba para invocar los hechizos en *Black & White*. *Myst* nos dice adiós. Hasta siempre.


Personajes poligonales sustituyen a los habituales actores de carne y hueso.



EN RESUMEN

7

Los seguidores más acérrimos de la saga alcanzarán su nirvana particular. El resto de mortales quedará algo más lejos de tan sublime experiencia.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos suntuosos	Lento
Guión brillante	Difícil
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Myst IV: Revelation





SHATTERED UNION

Los norteamericanos **vuelven a dar guerra**. Pero esta vez no se han dedicado a enviar tropas y lanzar misiles de crucero contra otros países. Ahora **juegan en casa.** Con tanto poderío, han hecho de un país cohesionado todo **un rompecabezas**. ¿Te ves con fuerzas?

POR A. SALAS



Desde aquí puedes observar el progreso de la campaña con detalle.

Bienvenido al futuro. Año 2014. Los Estados Unidos han decidido desviar su política bélica hacia su propio territorio. La guerra civil los lleva por la calle de la amargura desde 2008. El colmo es la bomba nuclear que manda a Washington D.C. a hacer puñetas. Es justo entonces cuando algunos estados toman la determinación de separarse. En total surgen seis nuevas naciones, aunque en el campo de batalla hay siete, ya que la Unión Europea también decide entrar al trapo para poner orden en la zona y salvaguardar intereses. El mundo al revés.

AHORA TÚ, AHORA YO

La mecánica del juego tiene tanto suspense como un mundial de petanca. Al ser un juego por turnos, empiezas desplegando tus unidades por el mapa sólo en los puntos que te lo permitan. En un ataque acostumbran a ser los espacios más cercanos a la frontera que separa tu país del territorio enemigo.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
PopTop Software

EDITOR
Take Two

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 · LAN 2 · Internet 2

WEB www.2kgames.com/shatteredunion



Además de tus tropas habituales, también cuentas con partisanos como éste.



Los comandos son muy duros de pelar, incluso con blindados.



Antes de la batalla es conveniente pasar por el taller y revisar los vehículos.

En cambio, si defiendes puedes colocar tropas en las ciudades para evitar que sean capturadas, ganando además un bonus a la defensa. Que sepas que en este juego no es lo mismo estar en una carretera o en un solar que oculto en un bosque o entre los edificios de una gran ciudad. Además, en un campo de batalla nunca sabes por dónde te van a chupar la sangre si la niebla de guerra oculta las unidades enemigas.

Con todo, antes de poder entrar en combate debes decidir dónde y con qué fuerzas atacas o defiendes. En la pantalla verás un mapa en el que aparecen representadas todas las facciones. También te muestra qué territorios ganan y pierden, si bien es cierto que las acciones de la máquina no parecen obedecer a ninguna lógica. Si te toca defender no hay más remedio que desplegar tropas en tu territorio amenazado, pero si llevas la iniciativa puedes elegir como objetivo cualquier territorio que tenga la mala fortuna de ser vecino tuyo. Sin novedad en el frente respecto a otros títulos similares, vamos.

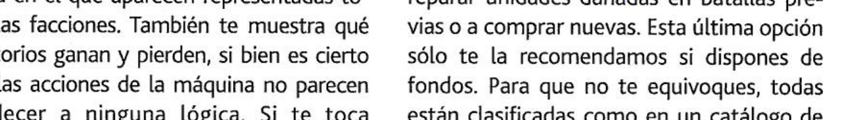
A continuación tienes que mover ficha. Traslada al meollo del asunto lo más granado de tus efectivos. Si las necesitas, dedícate a reparar unidades dañadas en batallas previas o a comprar nuevas. Esta última opción sólo te la recomendamos si dispones de fondos. Para que no te equivoques, todas están clasificadas como en un catálogo de Avon, pero en clave militar: infantería; blindados ligeros, medios y pesados; artillería; antiaéreos; aviones, y helicópteros. Destaca el papel de los aviones, pues te permiten atacar a otras unidades aéreas o bombardear objetivos terrestres.

Uno de los principales alicientes del juego es que cuenta con una serie de unidades reales

Como los de verdad

Uno de los principales alicientes del juego es que cuenta con una serie de unidades reales. Desde blindados M1 Abrams o Leopard hasta unidades de artillería Paladin o helicópteros Tiger y Apache. Y siguiendo en la línea del realismo, no podían faltar las principales ciudades americanas. Éstas, una vez en modo de batalla, dan más o menos puntos según su importancia, puntos que se llevará el bando que consiga llegar hasta ella, eliminar a las unidades enemigas que la defiendan y conseguir colocar allí a sus tropas.

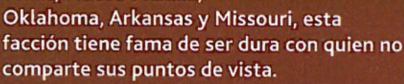
En suma, parece que *Shattered Union* debería ser un buen juego, pero desafortunadamente queda en uno más del montón debido a su monótono desarrollo. Desde luego, para quien no haya jugado nunca a estrategia por turnos y quiera iniciarse con algo sencillo, este juego puede servirle de introducción. De hecho es tan sencillo que podría trasladarse fácilmente a una consola portátil. Pero en un ordenador cabe esperar más, mucho más, de modo que es muy posible que los jugadores más experimentados se queden con la miel en los labios y se pierdan en el lamento de lo que pudo ser y no fue.



LOS ESTADOS DIVIDIDOS DE AMÉRICA

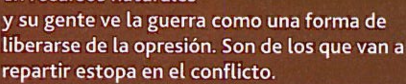
Las facciones de *Shattered Union* no son más que agrupaciones de antiguos estados que han unido fuerzas para fundar naciones y luchar contra sus vecinos antipatriotas. Aquí tienes las más interesantes.

REPÚBLICA DE TEXAS



Formada por los antiguos estados de Texas, Nuevo México, Oklahoma, Arkansas y Missouri, esta facción tiene fama de ser dura con quien no comparte sus puntos de vista.

CALIFORNIA COMMONWEALTH



La zona más occidental de Norteamérica es rica en recursos naturales y su gente ve la guerra como una forma de liberarse de la opresión. Son de los que van a repartir estopa en el conflicto.

PACÍFICA

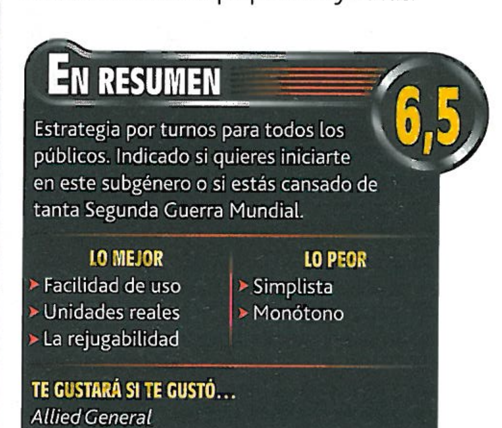


Se trata de una agrupación de pequeños estados, con algunas de las zonas más castigadas por la catástrofe nuclear. Ahora no han tenido más remedio que aliarse y posicionarse a la defensiva.

LA CONFEDERACIÓN



Ven la guerra como un ataque a las buenas costumbres, así que odian a las demás facciones por haber metido al país en este monumental lío del que no se salvará ni la tumba de Walt Disney.



EN RESUMEN

6,5

Estrategia por turnos para todos los públicos. Indicado si quieres iniciarte en este subgénero o si estás cansado de tanta Segunda Guerra Mundial.

LO MEJOR
- Facilidad de uso
- Unidades reales
- La rejugabilidad

LO PEOR
- Simplista
- Monótono

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Allied General

THE SUFFERING

Los lazos que nos unen

Es lo que tienen **las pesadillas**, que **se repiten** una y otra vez hasta que nos obligan a actuar… o a despertarnos. **Llega la secuela** de los turbios sueños de Torque y, con ella, tu oportunidad **para aliviar su sufrimiento** de una vez por todas.

POR M. GONZÁLEZ

En un rincón de los Estados Unidos se ha puesto de moda cuestionar la evolución darwiniana. Para sustituirla han puesto de moda algo así como el diseño inteligente, o creacionismo apto para sabios, intelectuales y resabidos en general. No sabemos si en Surreal también han decidido prescindir del bueno de Darwin, lo que sí sabemos que es que pasan completamente del concepto de "evolución".

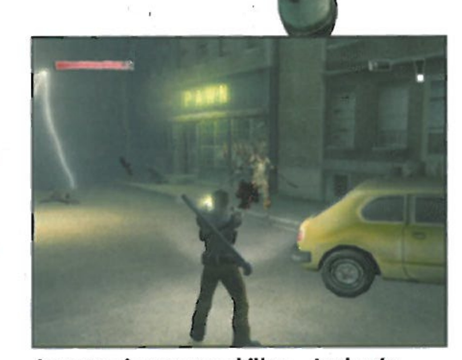
YO YA TE HE JUGADO

Y es que la primera señal que capta la retina al jugar a *The Suffering: Los lazos que nos unen* es la extraña sensación de estar frente al primer *The Suffering*. Y no es para menos, los gráficos son tan parecidos que asustan, y gran parte de la culpa la tiene esa enana negra y achaparrada llamada PS2, que parece emperrada en negar la evolución gráfica a los títulos multiplataforma. Para acabarlo de arreglar, los desarrolladores han reutilizado a lo bruto el material gráfico de la primera parte, tanto en enemigos como en atmósferas. De hecho, a priori cuesta saber de cuál de los dos títulos estamos hablando.

Los gráficos de PS2, como en su primera entrega, cantan como el peor de los descartes de OT: pobreza poligonal, texturas inmensas, y ausencia de las últimas habilidades gráficas de tu tarjeta son algunas de sus más preciadas notas.

Pasado el berrinche óptico, toca valorar todo lo demás, que no está mal. Si la primera parte cumplía, cumple la segunda. El título es ciertamente terrorífico y la acción sigue siendo tan trepidante como en su antecesor. Tras escapar de la prisión de la primera entrega, ahora te las ves con la ciudad que sirvió de hogar a Torque y a su familia, recordando a través de numerosos *flashbacks* el preludio al fatídico y mortal desenlace de su mujer e hijos.

Las calles de Baltimore, oscuras y atestadas de horrores, te obligan a avanzar



Los enemigos con cuchillas… Acabarás aprendiéndote sus saltos de memoria.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Surreal Software

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

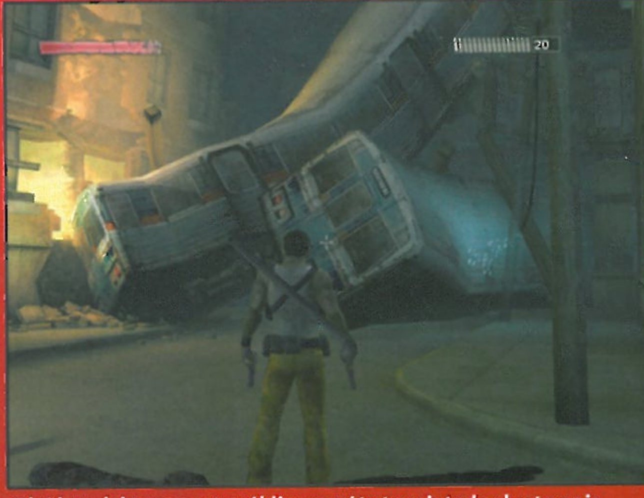
WEB http://sufferingtiesthatbind.com



La recortada, desde los tiempos de *Doom*, la mejor amiga del hombre.



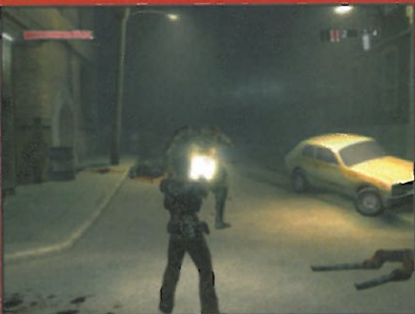
Alerta para aprensivos: hay sangre hasta en la sopa.



Olvídate del transporte público, aquí te toca ir todo el rato a pie.



Un enemigo con chispa, aléjate de él antes de que te salude con un abrazo.



Por la espalda también vale, al fin y al cabo sólo es un demonio.



En lugar de un cacho de tubería, qué bien te iría un filete para ese perro sarnoso.

con el corazón en un puño liquidando a todo engendro que te salga al paso. El brazo ejecutor de la desgracia de los Torque te persigue durante toda la aventura como una sombra hasta que se te pone a tiro, claro. El argumento no da para más... ni lo necesita.

De nuevo al protagonista le ha tocado lidiar con una legión de seguidores un tanto demoníacos. Para deshacerte de ellos cuentas con un buen número de armas terrenales: pistolas, recortadas, fusiles... el arsenal habitual. Además, una vez que Torque se convierte en demonio, puedes despedazar con tus recién adquiridas garras a todo insensato que se cruce por tu pantalla.

Lamentablemente, y para que no dijesen que el juego era calcado al primero, en Surreal han decidido innovar en el apartado de las armas. Ahora sólo puedes llevar dos distintas a la vez. Claro, que el mismo caldo se cocinó con más gracia en cierto título de Bungie. Es un pena, para algo en lo que innovan los amigos de Surreal y van y la... yerran.

El título es ciertamente terrorífico y la acción sigue siendo tan trepidante como en su antecesor

También como en el primer *The Suffering*, Torque puede elegir entre hacer el bien o el mal, elección que da pie a distintos finales. Aquí es más fácil ser malo que bueno. En parte la culpa es de esos kamikazes que tienes por aliados y a los que debes salvar, cuya inteligencia deja bastante que desear.

Aviso para navegantes

Puestos a compararlo con el juego original, esta secuela contiene alguna mejora gráfica, pero el acierto se compensa negativamente por el irracional límite impuesto al número de armas que puedes llevar. Por lo demás son prácticamente calcados. Para los advenedizos, es una oportunidad de disfrutar de una digna aportación a la acción asustadiza. No es una maravilla estética, pero logra entretener.

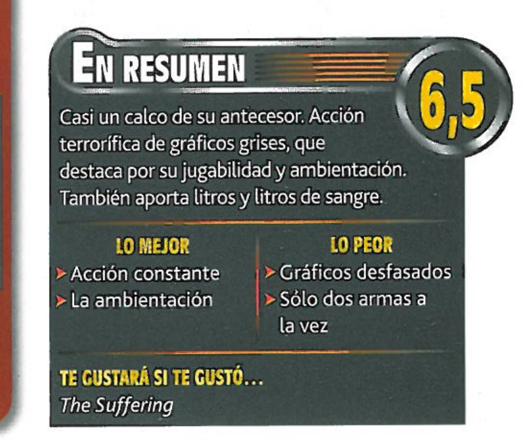
MALAS COMPAÑÍAS

En su perigrinación, Torque no sólo hallará monstruos que le estropeen el día. Algunos humanos también se ponen manos a la obra. Se merecen una breve presentación.

JORDAN
La típica hija de papá, propietaria de un consorcio armamentístico. Te desea por algún motivo y no es por el que estás pensando. Huye de ella como de tu prima la del bigote.

COPPERFIELD
Tiene el nombre del mago y asusta casi tanto como él. Le acompañan dos perros y su escopeta, y sólo le interesa una cosa: agujerear tu duodeno para dárselo de comer a sus mascotas.

CARMEN
Tu mujer, muerta, insustancial y aparecida, tiene todas las desventajas de una esposa viva y ninguna de sus ventajas. No dejará de darte la vara por todo Baltimore con no sé qué del niño.



EEP
Virtual Railroad 3

Virtual Railroad 3 pretende acabar con la **crisis económica** de todo buen aficionado a las **maquetas de trenes**. Si perteneces a tan **selecto clan**, prepárate para ahorrar en trenes, maderas y pegamento. Eso sí, vigila el reloj, que **el tiempo pasa a toda máquina**.



POR D. GÓMEZ

Virtual Railroad 3 no es para principiantes. No esperes un pincel mágico que va dibujando vías de tren. Tampoco una simulación con una calidad gráfica despampanante. Los muy aficionados a las maquetas y a los trenes sabrán pasar ese aspecto por alto, de la misma manera que no les importará aprender a manejar una interfaz algo rígida al principio, pero que con un poco de paciencia muestra su eficacia.

A diferencia de otros simuladores no presenta ninguna ruta ferroviaria real. Tampoco se centra en la labor del maquinista, sino en el diseño de maquetas y de los recorridos. Por suerte, el programa incluye un puñado de maquetas terminadas que resultan muy útiles para comprobar de lo que es capaz este simulador. Es en la complejidad de las rutas donde *Virtual Railroad 3* destaca sobre el resto.

MÓNTATELO A TODO TREN

Tras jugar a *Virtual Railroad 3*, ya nada es lo mismo. Ves las cosas desde otra perspectiva: cómo está hecho un puente, qué texturas, perdón, qué materiales se utilizan en un talud, etc. Lo mismo con los trenes. Comprendes el sentido de los desvíos y las vías de maniobra, los cantones de bloqueo, etc. Aunque con esta simulación de maquetas ferroviarias el límite es tu imaginación (y la potencia de la máquina), todo te empuja a encontrar el mayor realismo en tus diseños.

La interfaz, una vez comprendida, puede ser muy eficaz, aunque se hace engorroso tener que moverse siempre entre tres diferentes vistas. La pantalla de diseño y la de radar son una representación plana de nuestra maqueta, mientras que la vista 3D sirve para colocar los trenes y vehículos y para hacer funcionar la maqueta. Aparte, la simulación cuenta con un sistema de física que permite que los trenes carguen y descarguen mercancías.

En definitiva, *Virtual Railroad 3* es un simulador complejo, con una interfaz poco moderna y gráficos algo anticuados, pero que sabrá recompensar tu esfuerzo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Trend

EDITOR
Friendware

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

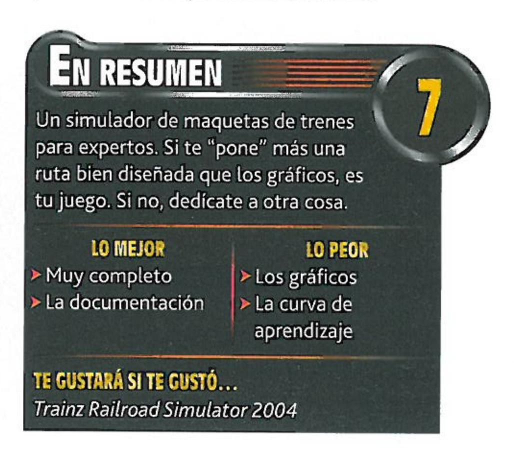
WEB www.eep3.com



Cuidado, tanta complejidad tiene un precio en el rendimiento.



Lo mejor es empezar con maquetas pequeñas y recorridos sencillos.



EN RESUMEN

7

Un simulador de maquetas de trenes para expertos. Si te "pone" más una ruta bien diseñada que los gráficos, es tu juego. Si no, dedícate a otra cosa.

LO MEJOR
- Muy completo
- La documentación

LO PEOR
- Los gráficos
- La curva de aprendizaje

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Trainz Railroad Simulator 2004

Eric Young's SQUAD ASSAULT Frente Oeste

Muchas misiones, muchas **órdenes y** muchas **unidades**. Entre tantas posibilidades, ¿han sabido los chicos de Freedom Games encontrar el **equilibrio entre el realismo y la diversión**? La rspuesta depende de lo que andes buscando.

POR J. MAURI



Esa especie de desierto lleno de cruces es la famosa playa de Omaha.

Imagina que existiera un simulador de arar el campo. Imagina que realmente fuera un buen videojuego, un excelente simulador en el que debes conseguir arar diferentes huertos y donde se tiene en cuenta el tipo de terreno, el material del arado y su curva, lo cansado que esté el burro o el caballo que tire de él. ¿Sería divertido? Algo parecido le ocurre a *Squad Assault: Frente Oeste*, un juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que simula con gran detalle cómo se debe dirigir un asalto, ya sea a un poblado, la playa de Omaha o Market Garden (aunque no todos los escenarios son reales).

Gestión al detalle

Todo en el juego está pensado al milímetro y afecta al resultado de las misiones: la topografía, la manera de desplazar tus tropas, su moral, el blindaje de los vehículos, etc. Además, tanto las unidades de los Aliados como las del Eje han sido recreadas fielmente. La idea es que puedas controlar hasta el más pequeño movimiento de tus tropas (marchar, esconderse, precaución, emboscar, asaltar, fuego, humo, desplegar o defender). Es tal la cantidad de posibles decisiones que el juego puede llegar a abrumarte. Por ello no es de extrañar que también exista la opción de jugarlo por turnos.

Tanta profundidad contrasta con las limitaciones del apartado gráfico. Pese a que el juego es en 3D, la impresión visual es francamente pobre. En algunas ocasiones incluso cuesta saber donde tienes a tus unidades y cuantas de ellas debido a la "excesiva eficacia" de sus trajes de camuflaje.

A *Squad Assault* no hay que quitarle el mérito de ser un completo simulador de asalto, que incluye la posibilidad de jugar partidas multijugador y un interesante editor de niveles. Pero está desfasado. Su fórmula de juego poco se aparta de lo que en su momento ofreció la saga *Close Combat* y su aspecto se ha mantenido al margen de la evolución gráfica de los últimos cinco años.

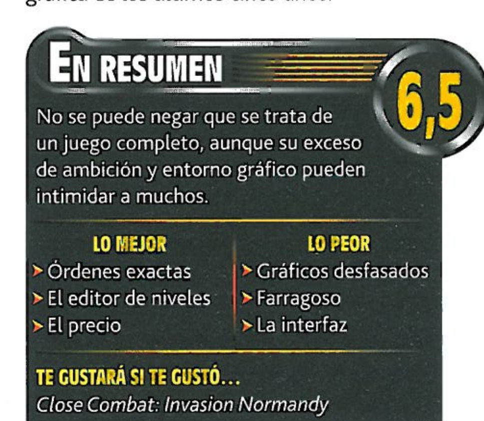


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Freedom Games
EDITOR: Proein
PRECIO: 19,95 € PEGI: +16
IDIOMA: Textos de pantalla (español) — Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✕ — LAN 2 — Internet 2
WEB www.squadassault.com



EN RESUMEN — **6,5**

No se puede negar que se trata de un juego completo, aunque su exceso de ambición y entorno gráfico pueden intimidar a muchos.

LO MEJOR	LO PEOR
Órdenes exactas	Gráficos desfasados
El editor de niveles	Farragoso
El precio	La interfaz

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Close Combat: Invasion Normandy



En cualquier momento puedes acceder a un mapa 2D para aclararte.



ULTIMATE SPIDER-MAN

Venom como estrella invitada, apartado artístico espectacular, **mecánica mejorada**, la flor y nata de los personajes de Marvel... *Ultimate Spider-man* **no escatima en gastos**. El objetivo es brindar la mejor adaptación jamás realizada sobre **el Hombre Araña**.

POR G. MASNOU



Un duelo de altura: Venom contra el indomable Lobezno.



Manejar con soltura a Spider-man por las calles de Nueva York es harto difícil.

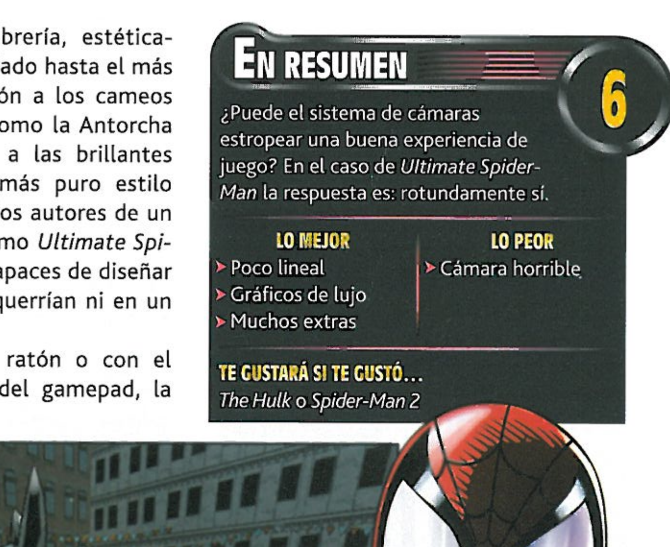
Nueva entrega de las aventuras del trepamuros y nueva vuelta de tuerca, aunque en esta ocasión no tan profunda como cabría esperar. Y no por falta de ambición precisamente. En lo que se antoja una sobredosis de inspiración divina, los desarrolladores de Treyarch han reubicado a Spider-man, los villanos, la ciudad de Nueva York y su bullicio de coches y transeúntes en una mecánica en la que todo encaja como anillo al dedo: la de la saga *Grand Theft Auto*. El resultado es una experiencia de corte expansivo, no lineal, que sumerge al jugador en un entorno vivo que bebe del rico manantial del mundo del cómic.

Al igual que el título de Rockstar Games, *Ultimate Spider-Man* está construido a partir de decenas de micro misiones de libre elección y repartidas a lo largo y ancho de toda la ciudad. La mayoría no son más que un mero divertimento de corte secundario en el que Spider-man da rienda suela a sus súper facultades físicas, ya sea deteniendo a los cacos de turno, auxiliando a un ciudadano en apuros o participando en divertidas carreras contrarreloj. Otras, en cambio, están estrechamente ligadas a la trama principal, ayudando a progresar en el guión y a completar la aventura. Al fin y al cabo, de eso se trata, ¿no?

EL GRAN PERO

Pequeña obra de orfebrería, estéticamente impecable y cuidado hasta el más mínimo detalle (atención a los cameos de personajes Marvel como la Antorcha Humana y Lobezno o a las brillantes escenas narrativas al más puro estilo cómic), sorprende que los autores de un título tan elaborado como *Ultimate Spider-Man* hayan sido incapaces de diseñar una cámara que no la querrían ni en un cajero automático.

Ya sea mediante el ratón o con el controlador analógico del gamepad, la perspectiva se mueve de forma brusca y casi siempre a su antojo, dejando a *Spider-man* constantemente vendido ante el peligro que le acecha. Una losa pesada, molesta y definitivamente dañina, incluso para un juego tan correcto como *Ultimate Spider-Man*.



EN RESUMEN

6

¿Puede el sistema de cámaras estropear una buena experiencia de juego? En el caso de *Ultimate Spider-Man* la respuesta es: rotundamente sí.

LO MEJOR
- Poco lineal
- Gráficos de lujo
- Muchos extras

LO PEOR
- Cámara horrible

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The Hulk o *Spider-Man 2*



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Treyarch

EDITOR
Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: Español · Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

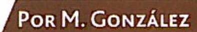
WEB www.ultimatespidermangame.com



No faltan a la cita los villanos más famosos del cómic.

SNIPER ELITE

Berlín 1945. La guerra ha terminado, pero **los buitres acechan** en busca de su carroña. Tanto soviéticos como nazis siguen **insultando al género humano**. No importa de qué bando estés. Aquí se trata de jugar y de **repartir justicia** a tiro limpio.



Sniper Elite nos sitúa en mitad de un Berlín hecho polvo. Controlas a un francotirador norteamericano que se hace pasar por alemán. En realidad, trabajas para el OSS (el padre de la CIA) con la iluminada misión de evitar que los rusos se hagan con una bomba atómica nazi.

Una vez rifle en mano, se hace patente que los chicos de Rebellion se han tomado en serio rendir homenaje a la élite del gatillo. Desde *Silent Hunter III* no había sido tan difícil acertar el tiro a través de una mirilla. Para realizar el disparo de tu vida debes tener en cuenta el viento, la gravedad y la distancia. Tampoco viene mal contener la respiración. De todas formas, si te asustan los retos complicados, que no cunda el pánico, ya que *Sniper Elite* incluye varios niveles de dificultad.

AFINA TU PUNTERÍA

Pese a lo que pueden llevarte a pensar los primeros compases del juego, pronto descubres que te hallas ante un híbrido que coquetea con el sigilo propio de *Splinter Cell*. Así que el juego se desarrolla combinando ambos planteamientos. Una extraña apuesta la de Rebellion: poco casa el pretendido realismo como francotirador con una vista en tercera persona que te permite ver sin riesgo lo que se esconde tras cualquier esquina.

Además de las típicas armas de mano, en tu arsenal para despachar uno a uno al Ejército Rojo también entran minas, granadas y alguna que otra trampa. Estos recursos te permiten avanzar por unos niveles encriptados hasta la saciedad. Muchas veces el camino para resolver la misión suele ser el *único* camino, surtido de escondites que sólo necesitan un cartel que diga "apunta por aquí".

El modelado de los personajes tampoco está para ganar premios, ni los anodinos y repetitivos gráficos, que parecen construidos con bloques de Lego. Por su parte, el multijugador, como era de esperar, es el paraíso de la figura del "campista" y una pesadilla para el resto de mortales.

Sólo para amigos de la puntería exquisita y de la fusión de géneros.

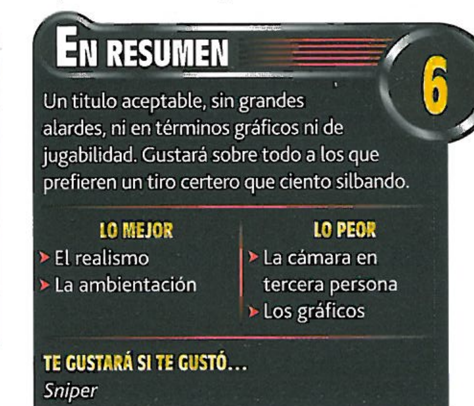
DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Rebellion
EDITOR Virgin Play
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8
WEB www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm


Aquí tenemos a un malvado comunista ligero de píxeles. Morirá por ello.




No es la puerta de Alcalá, es la que recuerda a un tipo de salchicha.


Si disparas sin mirilla, mejor que sea con una ametralladora.

COLD WAR

Periodista, norteamericano y perdido **tras el telón de acero** en plena perestroika, solo era cuestión de tiempo que la KGB te confundiese con **un agente de la CIA**. Un error lo tiene cualquiera, pero **el problema** sólo **lo tienes tú**. A ver cómo te las apañas.

Por M. González

Cold War es otro juego de sigilo. Seguro que te sabes las reglas de memoria: noquear por detrás, caminar agachado, confundirte entre las sombras... Para poner tierra de por medio con sus competidores en Mindware han echado mano del rico universo del bricolaje: ¿que el protagonista tiene munición de nueve milímetros en una mano y una botella de plástico en la otra? Pues a través de un sencillo menú puedes convertirlo todo en balas aturdidoras y quedarte tan pancho.

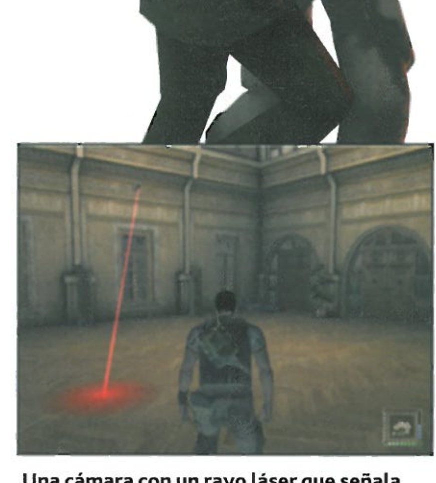


Olvídate de encontrarte los "gadgets" tirados por el suelo. En *Cold War* sólo encuentras las piezas dispersas. A ti te toca ensamblarlas en una mina antipersona con radar incorporado. Un detalle gracioso y bien llevado a través de un sencillo menú que ayuda a romper la monotonía del género.

Bricomanía en Rusia

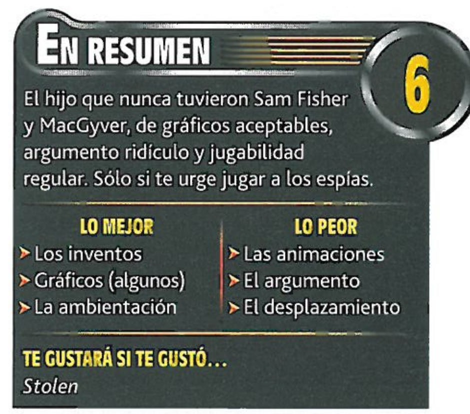
Lamentablemente, las ridículas habilidades del protagonista dejan de hacer gracia en cuanto se extienden al argumento. La trama es, sencillamente, de vergüenza ajena. La historia se desarrolla a través de secuencias demasiado largas y estáticas, a modo de soporífero cómic.

Por su parte, los gráficos cumplen con buena nota, sobre todo el diseño del protagonista. Sin embargo, la de cal viene de la mano de un diseño de niveles descuidado: la mayoría son tan efímeros como facilones. Los pasillos se parecen tanto que no ganarás para pellizcos (¿estoy soñando?). Las animaciones tampoco ayudan a compensar las horas vertidas en el título. Llamarles pobres es quedarse corto. Mención especial para la velocidad punta del protagonista. Cruzar una plaza se convierte en una travesía transoceánica del siglo pasado.



Una cámara con un rayo láser que señala donde apunta, lo último en vigilancia.

Divertido en algunos aspectos, terriblemente soso en otros, un juego de luces y sombras arrastra irremediablemente a *Cold War* hacia la mediocridad. Lástima.





Un hombre con un plato por sombrero sólo merece morir.



Cómo son estos rusos, no sueltan el arma ni borrachos.

UFO Aftershock

Qué pesados **los extraterrestres**. No ganan para ovnis en su **obsesión por conquistarnos**. Estás ante el último título de una **saga** casi tan **persistente** como esos cabezones del espacio. Que sea la última vez que **vuelven a invadirnos**. De ti depende.

POR A. SALAS

Seguro que a más de un lector le sonará la saga *X-COM*. Tenemos que remontarnos a más de un decenio atrás. Eran tiempos de *UFO Defense* y, más tarde, de *UFO: Terror from the Deep*. Sin duda, juegos de estrategia por turnos excelentes, aunque en nuestro país no obtuvieron tanto éxito como en el extranjero. Después de que *UFO: Aftermath* se paseara por las estanterías con más pena que gloria, esta secuela reclama sus cuatro semanas de éxito. Por desgracia, va a ser que no.

División de tareas

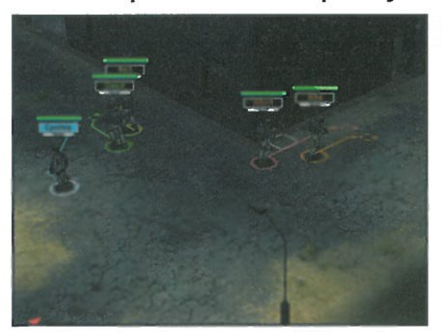
UFO: Aftershock, y por extensión todos los juegos de la familia *X-COM* que comparten género con este título, se divide en dos partes bien distintas. Por un lado, el apartado de gestión mediante el cual diriges todos los aspectos relacionados con tus bases: investigaciones en desarrollo, producción, reclutamiento, diplomacia, etc. Desde aquí también puedes acceder a las misiones, con una variedad de objetivos asombrosa.... por su escasez.

Turno ahora para la acción. La pantalla cambia a una vista táctica del terreno en 3D. Empezamos mal: los escenarios se repiten más que el gazpacho. No hace falta jugar mucho rato para descubrir que el suelo que pisas es exactamente el mismo que te soportó en otro punto del planeta.

Dejando esto de lado, los personajes se controlan bajo un sistema de pausa/acción. Es entonces cuando el tiempo se detiene, y así cada vez que los personajes acometen una orden o avistan un enemigo. Aunque resulta útil para planificar tus movimientos, puede aburrirte, especialmente si llevas pocas horas de vuelo en esta mecánica de juego.

En definitiva, *UFO: Aftershock* no es un mal título. Puede presumir de un planteamiento encomiable. Lo malo es que no aporta nada nuevo respecto a lo que ya conocíamos. Por eso sabe a muy poco, excepto si nunca has jugado a un *X-COM*.


Sus últimas palabras fueron: "Di patata y sonríe al pajarraco, humano".


Las líneas de colores marcan el itinerario que siguen los personajes.


A estos individuos no parece haberles hecho mucha gracia nuestra visita.



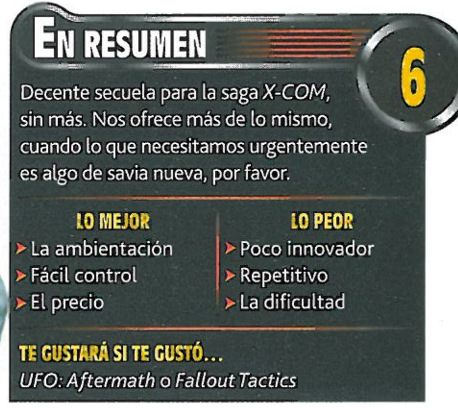
Datos técnicos

GÉNERO Estrategia/Rol
DESARROLLADOR Altar Interactive
EDITOR Planeta DeAgostini
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.ufo-aftershock.com/pages/hq.html





En resumen

6

Decente secuela para la saga *X-COM*, sin más. Nos ofrece más de lo mismo, cuando lo que necesitamos urgentemente es algo de savia nueva, por favor.

LO MEJOR	LO PEOR
La ambientación	Poco innovador
Fácil control	Repetitivo
El precio	La dificultad

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
UFO: Aftermath o *Fallout Tactics*

Rome: Total War
BARBARIAN INVASION

Primero **lo pasamos pipa** con las acometidas de los mongoles. Luego se montó una todavía más gorda con los vikingos. **Agárrate fuerte, que llegan los bárbaros** dispuestos a merendarse el Imperio Romano. ¿**Se lo vas a impedir** o prefieres participar del festín?


No hay nada como una buena carga de caballería para empezar bien el día.


Las unidades bárbaras resultan un caos organizativo, pero son duras de pelar.

POR A. SALAS

Todas las entregas de *Total War* han tenido su respectiva expansión. No es de extrañar entonces que a su último título de estrategia le haya brotado una expansión con nuevos e interesantes añadidos. Y es que añadidos así sirven como escarmiento de los descreídos. En efecto, algunas ampliaciones tienen vida más allá del pelotazo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
The Creative Assembly

EDITOR
Atari

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.totalwar.com/community/rtwbi.htm

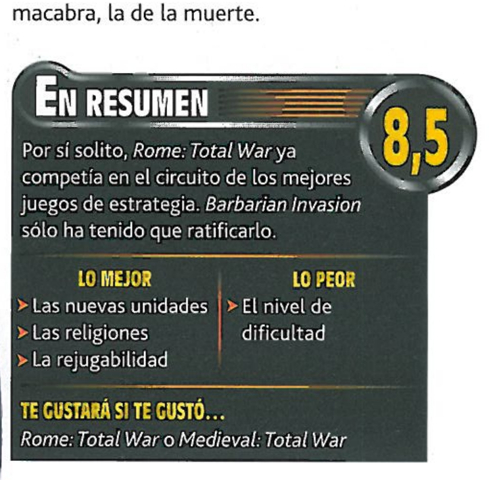
Aquí se prepara un asedio en toda regla.

EVOLUCIÓN NATURAL

La nueva campaña nos traslada algo después de tus tiempos como emperador en *Rome: Total War*. Corre el año 363 d.C. y el Imperio Romano ya se ha dividido en dos, así que puedes dirigir tanto al oriental como al occidental. Además, por el norte tienes a toda una serie de tribus bárbaras que también puedes seleccionar. Otras quedan a disposición exclusiva de la máquina hasta que completas la campaña. Las otras dos opciones de esta expansión son una serie de batallas históricas y el modo multijugador.

Las unidades han pasado por un proceso de cambio de imagen asombroso. Con el paso del tiempo, los ejércitos romanos del original han sufrido más cambios que un escaparate de gusanos de seda. Las nuevas facciones están muy especializadas y entre sus tropas se encuentran unidades de elite de todo tipo. Eso sí, olvídate del realismo y da la bienvenida a unas cuantas licencias históricas.

Otro punto destacable es que ahora tus unidades de infantería ligera pueden nadar, lo que supone un nuevo detalle a tener en cuenta. También les va la marcha nocturna, aunque sólo si es para hacer daño al enemigo. Las incursiones a la luz de la luna aportan poco más que espectacularidad. Además, no cualquier general puede realizarlas, sólo los que cuenten con esta habilidad. Es una lástima que una de las novedades que más expectación generó haya quedado en tan poco. En cualquier caso, vale la pena sacar a tus hordas o legiones a bailar a la luz de las antorchas esa danza macabra, la de la muerte.







Los orkos basan sus tácticas en la conocida "marabunta verde".



Los comisarios de la Guardia Imperial recuerdan a los estalinistas.

Warhammer 40,000: Dawn of War
WINTER ASSAULT

A estas alturas, **las expansiones** pasan el aprobado con **alguna raza nueva** y una campaña de estreno. **Lo mínimo**. Ir más allá es intentar pedirle peras a una industria que **no está para olmos** y que, en esencia, se dedica a vivir de rentas. Siempre hay **una excepción**.

POR O. GARCIA

Estamos de suerte. Esta expansión tiene todo lo que hay que tener... y algo más. La raza nueva en este caso es la Guardia Imperial, combatientes del Emperador para no se sabe muy bien qué. Lo suyo es lo más cercano a la guerra convencional moderna que se puede encontrar en el universo desfasado de *Warhammer 40,000*. O sea, soldados armados con rifles apoyados por vehículos de asalto blindados.

Lo mejor de esta facción son sus tácticas de combate. En esencia, pueden convertir prácticamente cualquiera de sus edificios en búnkeres desde los cuales parapetarse y abrir fuego. Y no sólo eso, sino que todos estos edificios se conectan por una red subterránea, de modo que las tropas pueden trasladarse de un lugar a otro con gran rapidez. En este sentido, funcionan más o menos como los portales de telaraña de los eldar, aunque con la bonificación añadida de ser emplazamientos defensivos.

Este factor estratégico se ha intentado aprovechar al máximo en el diseño de los escenarios, que en algunos casos es excelente... en otros, no tanto. Pero es sobre todo en el modo multijugador donde esta facción da el do de pecho.

2 x 2 = 2

Lo cierto es que las dos campañas del juego tienen sus pros y sus contras. Básicamente, porque el cóctel que se ha creado (la Guardia Imperial y los eldar por un lado y los marines del caos y los orkos por otro) permite jugar con todas las facciones pero a costa de entrecortar la continuidad de las misiones. Nada grave, pero mejorable.

Winter Assault va un poco más allá de las ampliaciones al uso. Una facción que añade un poco de variedad estratégica, dos campañas que permiten jugar con todas las partes y un espectáculo visual que sigue la línea del original. Suficiente para colocarse en al altar de los notables (aunque lejos de los grandes).



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Relic Entertainment

EDITOR
THQ

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.dawnofwargame.com



EN RESUMEN

7,5

El dinamismo del juego original sigue bien presente en esta expansión. La puntilla la pone una facción con muchas posibilidades y un par de campañas extensas.

LO MEJOR
- La nueva facción
- Las dos campañas

LO PEOR
- Poca profundidad

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Warhammer 40,000: Dawn of War o *Starcraft*

Sin la presencia de muchos de estos títulos no puedes **presumir de ludoteca**. Al mejor precio, **pesos pesados** de la **historia del videojuego** junto a clásicos recientes. Acción, estrategia y carreras en el lote de propuestas que mejor **rentabiliza tus horas de ocio**.

BATTLEFIELD 1942

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Illusions
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,95 € ★★★★★



Una auténtica revolución en la acción bélica que no sólo deslumbró en el momento de su aparición, hace ahora tres años, sino que siguió haciendo afición en el terreno multijugador. Sus vehículos, de lo más variados, te seguirán impactando. Podrás recorrer los inmensos campos de batalla por tierra, mar y aire y, de paso, darás buena cuenta de los soldados enemigos.

Battlefield 1942 trata de sumergirte en las trincheras más vapuleadas de la Segunda Guerra Mundial y lo consigue. La ambientación histórica, sin embargo, no entraña realismo. La consigna es divertirse y sólo los jugadores más interesados en la simulación bélica quedarán desencantados con los modos de juego.



Sin duda, se trata de uno de esos pocos títulos que sientan un precedente y se resisten a envejecer. Si quieres sacarle todo el partido, enfréntate a los miles de usuarios online gracias a las partidas multijugador.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 14,99 € ★★★★★

Si antes te recomendábamos un clásico, ahora le llega el turno a la expansión del tercer capítulo de una trilogía mítica. Estamos hablando de la ampliación para *Warcraft III: Reign of Chaos*. A través de 26 misiones manejarás a elfos nocturnos, humanos, no muertos y orcos. Las fases de este *The Frozen Throne* son tan variadas entre sí que nunca da la sensación de agotamiento. Además, cuentas con un nuevo héroe por raza y unidades novedosas. Desde luego, si lo que quieres es alargar uno de tus juegos favoritos, esta expansión es imprescindible.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 2015 Inc.
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2002
PRECIO: 9,95 € ★★★★★







Sin ser un dechado de originalidad, este título se ganó su rincón entre los videojuegos más renombrados de la historia. Como mata-nazis no tiene precio. Tras un inicio bastante tranquilo, la acción se vuelve desenfrenada hasta tal punto que acabas por olvidarte de los objetivos para encañonar de la forma más rápida posible a esos nazis del diablo.

Muchos recuerdan este juego por su capítulo dedicado al desembarco de Normandía. La cantidad de personajes en una misma pantalla, la jugabilidad y la puesta en escena en nada tienen que envidiar a la experiencia fílmica de *Salvar al soldado Ryan*.

LA OPORTUNIDAD DEL MES

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 € ★★★★★



Los principales alicientes de este título son la velocidad, la adrenalina, la competición y las posibilidades de tunear los coches. No se te hará corto. Un total de 111 pruebas pondrán a prueba tu pericia al volante. Los ajustes a los vehículos son otra vía por la que encarrillar tus ganas de desenfreno. Las mejores marcas de coches también se dan cita en el juego. Por su parte, los gráficos no desentonan y la cámara hace justicia a las carreras. ¿Qué más se puede pedir? ¿Una segunda parte? La hay y merece la pena jugarla. Pero no la encontrarás a este precio.

COUNTER STRIKE: SOURCE

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Valve Software
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 29,95 € ★★★★★

El motor gráfico de *Half-Life 2* aplicado a la exitosa lucha entre policías y terroristas en un pack que incluye, además del original remodelado, *Half-Life 2: Deathmatch* y *Day of Defeat*, también versión Source. Se trata de un título todavía vigente, que suma enteros gracias a su renovado espíritu y la inclusión de extras.



D-DAY + MEDIEVAL LORDS + FIRE CAPTAIN

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Montecristo
EDITOR: Atari
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004-2005
PRECIO: 29,99 € ★★★★★

Un lote que incluye tres notables ejemplos de estrategia. Sin embargo, no creas que se trata de un atracón de juegos del mismo palo. Por un lado, *D-Day*, un título de estrategia bélica centrado en la campaña de Normandía. *Medieval Lords*, en cambio, te traslada a la estrategia en tiempo real en la línea de los grandes títulos de corte medieval. Por último, en *Fire Captain*, encarnas a un jefe de bomberos con toda la responsabilidad que ello implica.





UFO: AFTERMATH

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Altar Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Conserva en parte los signos de identidad de la serie, con la gestión de una Tierra en crisis y las incursiones de soldados para hacer frente a la amenaza alienígena. Sus carencias se hacen evidentes en la floja inteligencia artificial y las limitadas posibilidades que ofrece. Aun así, su carácter adictivo y la base de la saga *X-Com* acaban salvando el juego.



ESDLA: EL RETORNO DEL REY

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: EA Games
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,95 € ★★★★★



Nada más y nada menos que la versión jugable del taquillazo de Peter Jackson. Este juego cuenta con un diseño de niveles tan elaborado que pronto olvidarás que en realidad tu objetivo es repartir estopa a diestro y siniestro.

Claro que podría parecer excesivamente lineal si no fuera por su potentísimo motor gráfico (capaz de incluir a 40 personajes simultáneos en pantalla), la espectacular recreación de las batallas, los vericuetos argumentales así como la interacción con los escenarios.



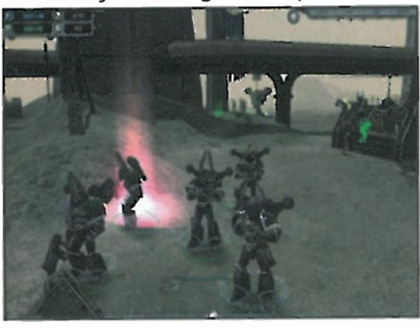
WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
EDITOR: THQ
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 34,95 € ★★★★★



Esta edición Game of the Year supone una estupenda oportunidad para descubrir el universo *Warhammer 40,000* antes de hacerte con la recién publicada expansión. Te espera un festín de violencia y efectos gráficos apabullantes.



No, no es acción en primera persona, sino estrategia en tiempo real muy dinámica. Y de la buena.

Aquí no talas árboles ni cazas animalitos ni bajas a la mina. Los recursos toman la forma de puntos estratégicos: cuantos más se capturan, mayor es la capacidad de tu ejército para construir unidades o añadirles mejoras. Además, determinados puntos, bautizados como reliquias, resultan indispensables para acceder a un avance tecnológico concreto.

Divertirá tanto a los aficionados a la franquicia como a los que se acerquen a este universo por primera vez.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

GÉNERO: Acción/Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
La primera aventura de Harry Potter no esconde su orientación hacia los más pequeños de la casa. Tres elementos constituyen la base del juego: la destreza con la varita mágica, la precisión en los saltos y el buen manejo de la escoba deportiva. ★★★★☆

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

GÉNERO: Acción/Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
El personaje de las gafotas y los trucos de magia que ha hecho multimillonaria a J. K. Rowling (y a otros muchos) protagoniza aquí un híbrido entre las aventuras de acción y las plataformas en el que se hace un buen uso de las tres dimensiones. ★★★★☆

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 14,99 €
Tras años sin verle la cara, regresa Larry, mejor dicho su sobrino. Tu objetivo es, cómo no, ligarte el máximo de chavalas (concretamente son 15 las afortunadas). Claro que no lo tienes nada fácil dado tu escaso sex-appeal. ★★★☆☆

COUNTER STRIKE 1: ANTHOLOGY

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 14,95 €
No sólo de multijugador vive el fan de *Counter Strike*. Aparte del original con el que numerosos jugadores descubrieron la acción en Internet, este lote incluye *Counter Strike: Condition Zero*. Una opción a tener en cuenta. ★★★☆☆

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Un peldaño más en tan longeva saga de estrategia. En su día aportaba seis campañas nuevas y cinco héroes inéditos. Su estreno en la línea económica viene aderezado con dos jugosas expansiones. ★★★☆☆

SHADE: WRATH OF ANGELS

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
Algo así como el reverso tenebroso de juegos de acción y aventuras como *Tomb Raider* o *Prince of Persia*, aunque bastante menos logrado. Tendrás que vértelas con una buena cantidad de demonios malcarados. ★★★☆☆

6 JUEGOS CLÁSICOS EN UN CD

GÉNERO: Varios · **PRECIO:** 19,95 €
Revive la experiencia de degustar juegos simples en apariencia, pero espectacularmente adictivos. Hablamos de títulos con sabor a *Pacman* (*Come Cocos*), *Tetris* (*Ttris*), *Arkanoid* (*Pinwall*) o *Asteroids* (*Meteor Crash*). ★★☆☆☆

M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

Mejor mal acompañado

¿Por qué ser enemigos cuando podemos ser amigos? Ésa es la filosofía que rige el desaprovechado modo cooperativo. Pocos son los títulos actuales que sacan partido de esta variante, tan antigua en el género de la acción como el abuelo *Gauntlet* y los gritos de "¡esa pócima era mía!".

Dos excepciones recientes, *Serious Sam 2* y *Conflict: Global Storm*, han servido para despertar una vertiente adormecida, que los jugadores constantemente reclaman sin éxito. A las compañías poco parece preocuparles. El más claro ejemplo de su escaso entusiasmo es que dejan la tarea en manos de "modders" (los becarios del software) para que se encarguen de añadirlos a sus juegos. *Doom III* y *Half Life 2* serían buenos ejemplos de esa pereza crónica.

Y es que la buena compañía siempre añade un grado más de diversión a la experiencia lúdica. Además, si podemos disfrutar al mismo tiempo del argumento del juego, ¿por qué privarnos de esa posibilidad? La experiencia demuestra que en la mayoría de los casos no es tan difícil de llevar a cabo. Al fin y al cabo son los becarios quienes se encargan de ello, sin presupuesto, sin sueldo y sin más aliciente que la recompensa del trabajo bien hecho.

Esperemos que otras compañías hayan tomado nota de los títulos que nombrábamos al principio. No es lo mismo atravesar las largas praderas de las aventuras de Sam el Serio o salvar al mundo de la amenaza terrorista sin alguien a nuestro lado con quien compartir esa tarea. Poco importa que nos robe los botiquines, no sepa cubrirnos y de vez en cuando incluso nos insulte a grito vivo por nuestra supuesta incompetencia. La gracia, desde los tiempos de *Gauntlet*, está precisamente en eso.

EL APUNTE

TÚ PUEDES HACERLO

Quizás crees que eres el nuevo Carmack y estás dispuesto a demostrarlo, pero a la hora de la verdad C++ te suena a la vitamina de la naranja. Si es tu caso, ¡no te preocupes! FPS Creator puede ser la oportunidad que estás buscando (o no). En todo caso, una curiosidad a la que echarle un vistazo, ideal para dar rienda suelta a tus aires de diseñador con su demo. La encontrarás en www.fpscreator.com.



***Serious Sam 2* y *Conflict: Global Storm* han servido para despertar el modo cooperativo**

X. PITA

ESTRATEGIA

Faltan nombres

Siguen siendo los de siempre. En esto de la estrategia, los mismos nombres propios que asombraron a la industria hace un puñado de años continúan en el ajo. ¿Pruebas? Las que quieras. Ahí tienes a Brian Reynolds y su *Rise of Nations*, Peter Molyneux con *The Movies* y la secuela del juego animal por excelencia, *Black & White 2*. Y Will Wright, por su parte, continúa empeñado en revolucionar el panorama con *Spore*. Eso sin olvidarnos de otros titanes del género como ese Chris Sawyer que sigue dándole exitosas vueltas a sus *Tycoon* y *Locomotion* o incluso clásicos como Sid Meier, que se resisten a hacer mutis. Ahí lo tenemos, con *Pirates!* en boca de todos.

No es fácil localizar a un desarrollador joven en esta plantilla de galácticos de la estrategia. Allá en el horizonte se discierne, como mucho, al alumno aventajado de Molyneux, Demis Hassabis. Y por si fuera poco las cosas no le han ido demasiado bien. Su ambición se dio de bruces contra la falta de respuesta positiva por parte del público. Elixir Studios, el centro de operaciones de Hassabis, tuvo que echar el cierre tras los sonoros fracasos de *Republic: The Revolution* y *Evil Genius*.

¿Debemos encontrar algún significado oculto? Puede que sí, puede que no está tan escondido. Pero me da la sensación de que la falta de savia nueva deja algo bien claro: que el género sigue hincando la rodilla ante los planteamientos de toda la vida. Que los jugadores somos más conservadores de lo que uno puede pensar. Y que la revolución prometida por jóvenes entusiastas como Hassabis se pierde en teorías que sólo funcionan sobre el papel.



EL APUNTE

UNA EXPANSIÓN MUY DISCRETA

Es curioso. La noticia del desarrollo de una nueva expansión para *Los Sims* no ha aparecido por los medios habituales. Nada de notas de prensa. Lo extraño es que el anuncio del añadido se hace... ¡en el manual de *Los Sims 2: Noctámbulos!* Incluso se conoce un título provisional: *Open for Business*, y dicen que será el pistoletazo de salida para que nuestros Sims se conviertan en hombres de negocios. ¿Puesta al día o envejecimiento de nuestros personajes?



La falta de savia nueva evidencia que los jugadores somos más conservadores de lo que uno puede pensar

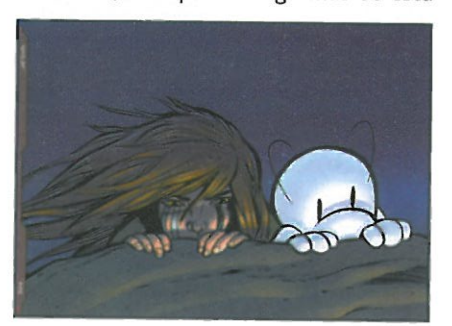
AVENTURAS

G. MASNOU

Una sombra de duda

Bone: Out from Boneville ya está terminado. Por unos excesivos 19,99 dólares es posible descargar (desde www.telltalegames.com) el primer episodio de la que, a priori, será una larga serie de aventuras basada en el célebre cómic de Jeff Smith.

Los desarrolladores de Telltale Games han confeccionado una obra bien escrita e interpretada (en inglés, eso sí), que captura el cínico sentido del humor del cómic original y posee un ritmo de desarrollo que atrapa al jugador del primer hasta el último minuto de la aventura. Con todo, se esperaba algo más de esta compañía californiana formada por algunas de las viejas glorias de LucasArts. En términos de acabado y durabilidad esta primera entrega de *Bone* no es mucho mejor que la mayoría de juegos amateur gratuitos que circulan por la red. Su aspecto gráfico deja mucho que desear, las fases de acción están metidas con calzador y con algo de habilidad te lo pules en un par de tardes.



Todo ello provoca que una sombra de duda asome ante la reciente noticia de la creación por parte de Telltale Games de un videojuego con la filosofía de *Bone*, es decir, por episodios y cimentado a partir de las peripecias de dos personajes con muchísimo jugo, *Sam & Max*. ¿Estará la compañía norteamericana a la altura de las circunstancias? Telltale Games tienen entre las manos un material sobrado de pedigrí, una licencia que aún late con fuerza en el corazón de muchísimos jugadores gracias al clásico *Sam & Max: Hit the Road*. Se merece algo más que una simple adaptación episódica con marcado estilo amateur.

EL APUNTE

REGRESA EL MEJOR



Ron Gilbert, el legendario diseñador responsable de aventuras clásicas del calibre de *Maniac Mansion* o *The Secret of Monkey Island*, está trabajando en un nuevo título. Podemos contarte que en septiembre este desarrollador viajó a Paris con el fin de encontrar un editor (se rumorea que podría tratarse de Vivendi Universal o Ubisoft) para financiar y distribuir su nueva obra. ¿Creará Gilbert otra aventura de éxito o por el contrario sorprenderá a propios y extraños con algo totalmente nuevo? Se admiten apuestas, aunque, sea lo que sea, seguro que tiene calidad..

La primera entrega de *Bone* no es mucho mejor que la mayoría de juegos amateur gratuitos de la red

EL APUNTE

VENGANZA VS JUSTICIA

Tras anunciar que Konami desarrollará un videojuego basado en *VS. System*, el popular juego de cartas coleccionables basado en los universos Marvel y DC, los lanzamientos de la compañía Upper Deck no cesan. Los responsables de *Yu-Gi-Oh!* están a punto de publicar *Liga de la Justicia*, octava ampliación de *VS. System*, y parece que los X-Men serán protagonistas de la novena. Por cierto, lo siguiente es un encargo de Blizzard: un juego de cartas coleccionables basado en *World of Warcraft*.

Nuestra amada Bioware ahora se dedica a redirigir el tráfico de sus obras al mundo de Xbox

ROL

A. SAYALERO

Difícil convivencia

Las grandes compañías de videojuegos, por culpa de los malditos intereses comerciales, no tienen más remedio que aceptar extraños compañeros de cama y, a su vez, ir sembrando el panorama de victimas inocentes. Esta vez a los roleros nos ha tocado dormir con una señora de lo más poderosa: Microsoft, que en su afán por liderar la próxima generación de consolas está causando varios efectos colaterales en el mundo del PC.

Para empezar nos ha secuestrado a nuestra amada Bioware, que ahora se dedica a redirigir el tráfico de sus obras, excepción hecha de *Dragon Age*, al mundo de Xbox. Nosotros, confiados e inocentes, seguimos esperando nuestra ración de *Jade Empire* mientras que los creadores de *Caballeros de la Antigua República* (la próxima entrega sigue sin confirmarse) anuncian *Mass Effect*, el primero de una trilogía de juegos de acción y rol futurista para Xbox 360... en principio.

En su día Bioware supo aprovechar el obligado intervalo entre las versiones Xbox y PC para añadir contenidos y afinar la adaptación del control del primer *Caballeros...*, camino que, a su modo, ha seguido Lionhead con *Fable: The Lost Chapters*.

Si vamos a ver recompensada nuestra paciencia con más títulos (se supone que gracias a la herramienta de desarrollo XNA nuestro catálogo se beneficiará de muchos desarrollos consoleros), contenidos adicionales y mejores localizaciones, bienvenida sea esta nueva etapa. Pero si este pulso a nuestra paciencia viene acompañado de conversiones indecentes, sistemas de control inapropiados y sistemas de juego que ningunean tanto al rol clásico como al PC, será mejor, siniestra señorita, que salga usted de mi cama y desaparezca de mi vista para siempre.

X. ROBLES

DEPORTES

Superestrellas mundiales

Ya lo he repetido muchas veces: gran parte del atractivo de los deportes proviene de su vertiente circense, espectacular. ¿Qué sería de la NBA sin esos gigantes tatuados que gesticulan como estrellas del hip-hop? ¿Sería lo mismo el fútbol sin los cruces de declaraciones previos a los partidos, los rumores de fichajes o las presiones de los jugadores para renovar contratos? Lo que pasa dentro de los estadios es importante, pero está claro que hay muchos más factores que determinan el interés de cada deporte. Y, como no podría ser de otra forma, los videojuegos, año tras año, se dedican a plasmar esta realidad.

Un caso paradigmático es el del reciente *NBA Live 06*, que permite disputar el All Star Weekend, la meca de las extravagancias y de las superestrellas. Los partidos, junto con la música callejera y la interfaz televisiva, se parecen más a un "reality show" que a un choque deportivo. Y no digo en absoluto que sea malo. Lejos están los clásicos como *Manchester United Europe* (1991), por ejemplo, en los que solamente podías elegir un equipo y jugar con él hasta aburrirte. Ahora el público pide licencias oficiales de todos los clubes del mundo. Exige jugadores famosos en las portadas. Demanda que los fichajes estén actualizados al dedillo. Y sí, es genial, pero hay que tener en cuenta que las desarrolladoras sólo tienen un año para reprogramar cada título. Es por eso, intuyo, que acaben primando las superestrellas poligonales en lugar de los aspectos que definen un buen juego (gráficos, jugabilidad, física, animaciones...). Las superestrellas nos iluminan, pero su función principal debería ser rematar la faena. Sin ánimo de criticar, claro.

EL APUNTE

EL MEJOR JUGADOR

La PES Liga (www.pesliga.com) es una competición que organizan Konami y torneosonline.com con la finalidad de encontrar el mejor jugador de *Pro Evolution* de España. En la última edición, cuya final se disputó hace unas semanas en Barcelona, hubo más de 3.500 participantes, lo cual pone de manifiesto el interés que genera este tipo de competiciones. Por su parte, EA también organiza torneos de esta índole (FIFA Interactive World Cup 2005), aunque todavía no han aterrizado en tierras españolas. Esperemos que lleguen pronto, porque iniciativas como ésta motivan.



Acaban primando las superestrellas poligonales en lugar de los aspectos que definen un buen juego

J. FONT

CARRERAS

Campo a través

Los videojuegos no han tratado con justicia a las carreras campo a través. En teoría, una competición "off-road" requiere de pericia al volante y de cierta capacidad de orientación. Además, estas carreras exigen comprobar qué terreno es el más idóneo para circular si no quieres quedarte en la estacada a las primeras de cambio. Pues bien, la mayoría de juegos basados en el campo a través sólo se diferencian del resto de juegos de carreras en un aspecto: el escenario. Por desgracia, todo lo demás ni se toca.

Ante este panorama, me ha llamado la atención *Grand Raid Offroad*, un título de Asobo Studio que no tiene todavía fecha de lanzamiento ni, que yo sepa, distribuidor en nuestro país. Destaca su enorme área de juego de 10.000 kilómetros cuadrados, con accidentes geográficos, ríos que vadear y montañas que sortear. Además, los escenarios dispondrán de meteorología cambiante que variará las condiciones de la carrera en el transcurso de la misma. Es decir, en *Grand Raid Offroad* habrá un vasto escenario (de verdad) y un modo de conducción realmente "off-road".

En una época en que los desarrolladores sólo apuestan por las carreras urbanas, no viene nada mal esta visita al "off-road", un género que no ha acabado de cuajar debido a las grandes limitaciones de los escenarios. Hasta ahora muchas compañías han caído en el mismo error: convertir los trazados supuestamente abiertos en tubos cerrados. Por fortuna, parece que las tornas cambian y pronto (esperemos) disfrutaremos de macro escenarios en los que una mano se aferre al volante y la otra a la brújula.



EL APUNTE

LÍNEAS PARALELAS

Si en *Driv3r* el protagonista acostumbraba a bajar del coche para convertirse en un policía a pie, la nueva entrega *Driver: Parallel Lines* promete recuperar el espíritu del juego original. Y eso significa más conducción. Los desarrolladores han apostado por un sistema de historia abierta en la que la mayoría de misiones deberán cumplirse a golpe de acelerador. Tras el experimento vuelve la calma. Y eso es bueno para nosotros.



El género "off-road" no ha acabado de cuajar debido a las grandes limitaciones de los escenarios

SIMULACIÓN

E. "TUCKIE" ARTIGAS

¿Crisis? ¿Qué crisis?

Tantas veces se ha cacareado que la simulación está en crisis, o que el género entero pende de un hilo, que reconforta dar un repaso al panorama actual y ver que no sólo no ha muerto, sino que está de parranda. Ante lo que parecía ser una moda de subgéneros pasajeros, nos encontramos que estos subgéneros han crecido tanto que ya son inamovibles. Cubrimos cualquier hueco de la esfera terrestre: vuelo civil pesado o ligero, reactores de combate, cazas de hélice de la Segunda Guerra Mundial o de la Guerra Civil española, simulación naval tranquila o de combate submarino, etc. Muchos, variados y atribulados aficionados que se centran en un foco de atención particular. Con nuestro granito de arena contribuimos cada día a hacer el género más y más grande. Difícilmente van a poder detenernos. Prueba de ello es que hay por lo menos un título de calidad para cada subgénero e incluso candidatos para el segundo puesto.

Entre los 40 escuadrones de combate aéreo virtual, las cinco asociaciones principales, las varias aerolíneas virtuales y otros grupos, sumamos mucha gente a la que la industria tiene que escuchar. Somos un público muy exigente, sí, pero también somos de los más agradecidos.

Pero dejémonos de aires de grandeza. Como en la vida real; es primordial formar a nuevos pilotos o el bullicio actual tenderá a estancarse. Quien comienza ahora lo tiene más difícil que cuando comenzamos los veteranos del género, porque los simuladores actuales son más complicados. Pero para ello está la comunidad de simulación, para acompañar al solitario y novato piloto. Lo dicho: la simulación está en plena forma y, si eres nuevo, seguro que sabremos darte la bienvenida.

EL APUNTE

■ VUELO REAL Y SIMULADO

Los eventos aeronáuticos cada vez hacen más hueco a la simulación. Así se ha confirmado en la Semana del Aire y del Espacio de Barcelona, en la que dos asociaciones mostraron en su stand los simuladores a los que se dedican. Así, Simucat *(FS2004)* y Aviadores Virtuales Asociados *(FB/AEP/Pacific Fighters, LOMAC, Falcon 4, Condor)* deleitaron al público con vuelos y explicaciones. Si quieres saber más, entra en www.simucat.com o en www.aviadoresvirtuales.org.



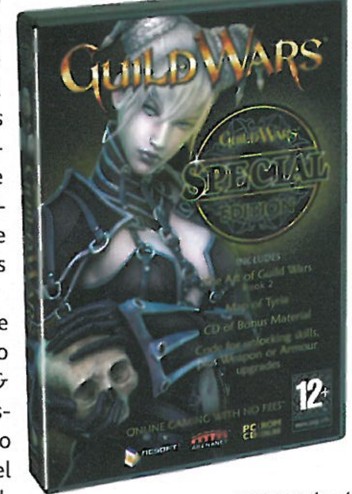
Reconforta ver que el género no sólo no ha muerto, sino que está de parranda

ONLINE

S. SÁNCHEZ

La asfixia del éxito

Campando a sus anchas están *World of Warcraft* y *Guild Wars* por el ciberespacio. Este último, además, está de celebración tras alcanzar la cifra mágica de un millón de copias vendidas, por lo que se ha comercializado una edición especial que incluye regalos tanto físicos como virtuales. El éxito de estos dos títulos en Internet es incontestable, así que gran parte de la competencia quizás se plantee qué parte del pastel queda para sus juegos.



En este sentido, una de las promesas de futuro más cacareadas, *Dark & Light*, prefiere seguir escudándose en el proceso de testeo a la espera del mejor momento para saltar al ruedo. Pero quizás la compañía que más haya sufrido el éxito de *Guild Wars* y *World of Warcraft* sea Mythic, que ha visto como va decayendo la estrella de su *Dark Age of Camelot*. Ahora no le queda otro remedio que apostar fuerte por la distribución online y ofrecer precios bastante asequibles a la hora de descargarse tanto el juego completo con sus expansiones como las expansiones por separado. Paradójicamente, hasta la propia NCSoft (creadora de *Guild Wars*) podría verse perjudicada. Veremos qué acogida entre el público tiene *City of Villains*, la expansión de *City of Heroes*.

Hace un año el panorama del juego online era bien distinto, pero las consecuencias eran similares. Entonces todavía no había una base sólida de jugadores, por lo que cada nueva propuesta tenía casi asegurado el ostracismo. Ahora sí existe esa base, pero la hegemonía de dos títulos asfixia las opciones de futuros lanzamientos. ¿Tendrán que conformarse con las sobras?

EL APUNTE

■ LA ÉLITE SE PREPARA

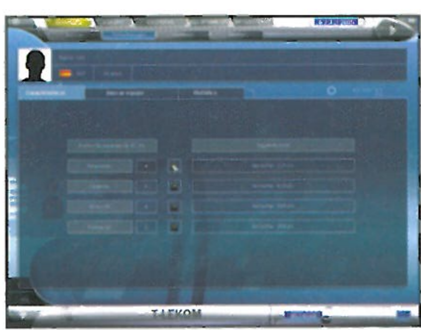
Celebrada la final regional de los World Cyber Games en el parque de atracciones de Madrid, todo está listo para que se dispute la gran final en Singapur a mediados de noviembre con presencia española. Los juegos de PC con los que se competirá serán *Counter Strike: Source, Starcraft: Brood Wars, FIFA Football 2005, Need for Speed: Underground 2, Warcraft III: The Frozen Throne* y *Warhammer 40,000: Dawn of War*. Para estar al día de todo lo que ocurra basta con visitar la web www.wcg.com.es. Y por si quieres ir haciendo planes para el año que viene, quizás te interese saber que la sede de la fase final de la próxima edición será Monza, ciudad conocida por su mítico circuito de carreras.

La hegemonía de *World of Warcraft* y *Guild Wars* asfixia las opciones de futuros lanzamientos

PRO CYCLING MANAGER

Temporada 2005-2006

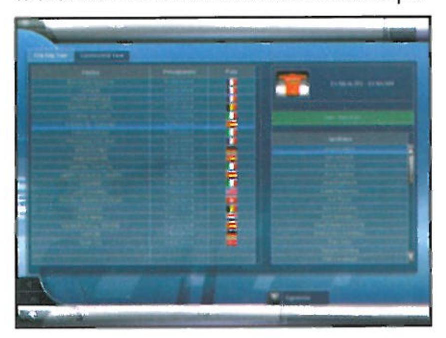
Ejercer de **director de un equipo** de ciclistas es como ser el **arquitecto de un gran rascacielos**: si una viga no encaja bien del todo, no pasa nada, pero como confundas ladrillos con azulejos, la que se puede montar. A falta de planos, **bien te irá esta guía**.



ELECCIÓN DE EQUIPO

Hay equipos con un potencial económico tremendo y otros con las arcas más vacías que un sex shop en el Vaticano. Si empiezas con un grupo poderoso como T-Lekom, Rabobank o Lost Channel, dispondrás de una buena base para hacer los fichajes pertinentes. Ten en cuenta que un corredor valorado puede llegar a costar cientos de miles de euros si su equipo decide venderlo. También tendrás más facilidades a la hora de blindar a tus cracks. Ya sabes, el talonario manda.

En cambio, si optas por un equipo humilde como Euskaltel, Liberty Seguros o Bouygues Telecom, tendrás que conformarte con fichar a uno o dos corredores por temporada. Tus esfuerzos se concentrarán en reunir a un buen grupo de ojeadores que encuentre a jóvenes talentos sin equipo. Además, tendrás que darte prisa a la hora de encontrar patrocinador, ya que una buena inyección de billetes es el mejor remedio contra las pájaras. Otro detalle a tener en cuenta: si te ofreces a marcas de la misma nacionalidad que tu equipo, tendrás más posibilidades de firmar un contrato.





PERFIL DE DIRECTOR

El perfil te define como director de equipo. Tu éxito o fracaso dependerá en buena medida de las habilidades que potencies y de las que dejes a un lado. Así que más vale que lo definas bien. En la "Ficha Mánager" puedes distribuir una serie de puntos entre cuatro categorías: relaciones (gestión de los recursos humanos del equipo), finanzas (habilidades de negociación), dirección (gestión deportiva y supervisión de entrenamientos) y formación (habilidades para entrenar y supervisar jóvenes talentos). A medida que vayas ganando etapas y haciendo méritos, adquirirás puntos de experiencia que podrás invertir en mejorar aún más tus habilidades. No descuides este apartado.

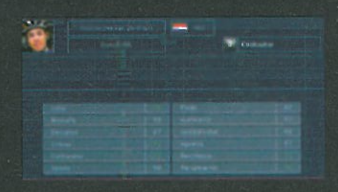
EL ROL DE LOS CORREDORES

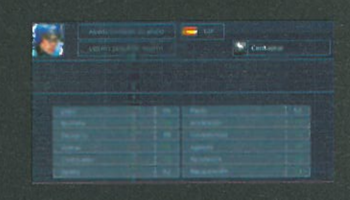
Todos los equipos tienen un líder, y tú te encargas de elegirlo al comienzo de la temporada. Encontrarás la opción en una pantalla especial que aparece nada más empezar. Fassa Bortolo tiene a Petacchi; Lost Channel, a Amstrong (Nuilstrung); Euskaltel, a Iban Mayo... Estos corredores

LOS CORREDORES

Aunque es bastante difícil fichar al comienzo, cuando termina la primera temporada varios corredores se quedan sin equipo, otros han hecho una mala campaña y sus equipos quieren desprenderse de ellos, etc. Es casi imposible fichar a un líder de un equipo rival, pero no te obceques. Hay otras opciones. A continuación te detallamos unos cuantos corredores, no todos conocidos, que bien pueden justificar un desembolso.

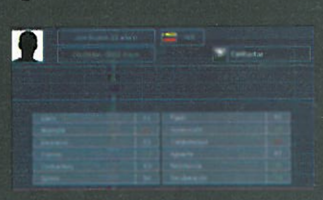
THOMAS DEKKER
Edad: 20
Equipo: Rabobank
Características: Este joven holandés es una promesa con todas las de la ley. Despunta en llanos, colinas y, sobre todo, contrarrelojes. Además, resiste bien y se recupera mejor. Un fichaje con miras de futuro.





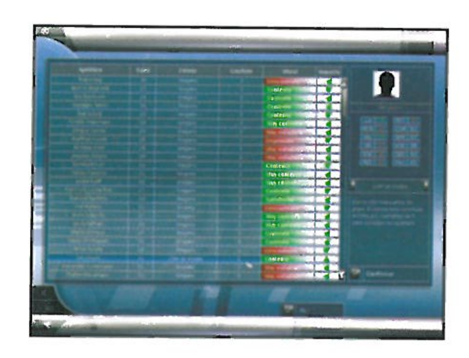
ALBERTO CONTADOR
Edad: 22
Equipo: Liberty Seguros
Características: Este jovenzuelo es bueno en casi todo. Atento a sus atributos de montaña y colinas. Seguro que no te defraudará en las etapas más duras. Lástima que sea un pésimo sprinter.

JOSÉ RUJANO
Edad: 22
Equipo: Colombia Selle Italia
Características: El venezolano es de los mejores a la hora de ascender una montaña, pero se le dan bastante peor los descensos. Si sabes entrenarlo bien, puede llegar realmente lejos.





ISAAC GÁLVEZ
Edad: 29
Equipo: Illes Balears
Características: El típico sprinter de toda la vida. En los últimos kilómetros es una máquina, pero en todo lo demás apenas destaca. Si sabes situarlo bien al final, sus piernas pueden hacer el resto.





son el pilar básico de tu grupo y todo tiene que girar en torno a ellos. Si, por ejemplo, tu líder es bueno en montaña, tendrás que construir un equipo que pueda seguir su ritmo en las etapas más duras; si en cambio es un buen sprinter, la resistencia de tus ciclistas será crucial para poder acelerar el ritmo en los últimos tramos de las etapas.

Ten en cuenta que controlas a un grupo y no a un solo crack. Tras definir quién es el líder, reparte el resto de papeletas con buen tino: co-líder, gregario de lujo, corredor veterano... Ve con cuidado e intenta ser justo si no quieres que se te desmadre el grupo. Una vez tengas al equipo contento, correrán que da gusto. A lo largo de la temporada, sobre todo si juegas en "Interactivo", sé consecuente con los roles que has definido.

LOS OJEADORES

Una vez hecho esto, ve al menú de ojeadores. Fíjate que cada región del mapa da ciclistas con características bien diferenciadas: en el País Vasco y Navarra salen buenos escaladores, en Cataluña expertos en clásicas duras, en Bretaña y País de Loira corredores combativos... También están indicadas las posibilidades que tienes de que la búsqueda sea fructífera. Al cabo de un tiempo, cuando tu empleado regrese, analiza sus comentarios y contrata a unos cuantos jóvenes. Si inviertes bien, estos ciclistas pueden llegar a darte muchos títulos y mucho dinero.

Además, puedes ir a la lista de corredores y ordenar los atributos como más te convenga. Eso sí, sólo ficha para los puestos en los que no tengas excedentes, a no ser que quieras acabar dirigiendo a un equipo como aquel Kelme de los ochenta, que sólo daba alegrías en las etapas de montaña.

LAS CONCENTRACIONES

Existe la posibilidad de concentrar en un hotel a tus corredores para aplicarles un tratamiento intensivo. Se trata de engañarlos con falsas promesas de relax, golf y copichuelas y pasarlos por el más eficaz de los rodillos posibles. En las concentraciones normalmente mejoran sus aptitudes. Elige bien el lugar de destino. Hay sitios más económicos que otros, lugares en los que curtir a los especialistas en algún apartado, etc.

Te recomendamos que actualices el juego a la última versión instalando el parche que incluimos en el DVD. Así solucionarás problemas graves como, por ejemplo, la imposibilidad de mandar a Valverde a una concentración por culpa de que no aparece en la lista.



EL CALENDARIO

Nunca apartes la vista del calendario. Cuando charles con determinados ciclistas, tienes que tratar de motivarlos. Debes recurrir a tu sonrisa diplomática y prometerles su participación en algunas carreras. Que no se te pase o te amenazarán con no respirar durante las escaladas. Tampoco abuses de tus cracks, ya que no pueden correr ilimitadas carreras. Disponen de un tope de puntos. Cuando se agotan, se termina la temporada para ellos.

También debes contemplar que algunas carreras se solapan, así que no mandes a Ullrich a correr la Clásica de Alcobendas si coincide con el Giro o el Tour, por ejemplo.



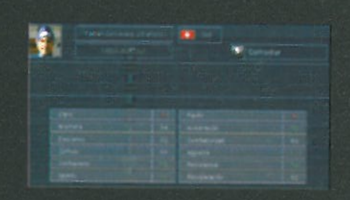
Antes de correr una etapa, elige bien tu equipamiento. Te recomendamos encarecidamente que no lo compres todo; céntrate en una marca de cuadros, otra de ruedas y otra de cascos y compra toda su gama de productos. Así evitarás derrochar innecesariamente parte del presupuesto.

EL TRUCO

Cuando empieces una partida nueva, ponte de apellido **Freire**. En la siguiente pantalla verás que tus habilidades de mánager están a 10 puntos, que es el máximo.

FABIAN CANCELLARA

Edad: 23
Equipo: Fassa Bortolo
Características: Es muy bueno en llano y en zonas de pavés. También destaca en las contrarrelojes y se defiende en los sprints. Está llamado a ser un muy buen ciclista en pocos años.

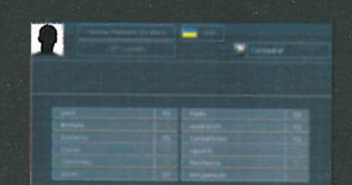


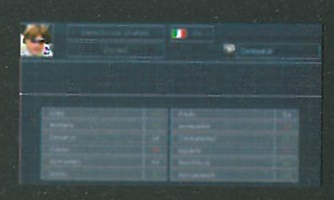
LEONARDO PIEPOLI

Edad: 33
Equipo: Saunier Duval-Prodir
Características: Este veterano corredor es un gigante en las montañas, ya que dispone también de una buena aceleración y combatividad para unirse a las escapadas. Un buen apoyo para el líder.

YAROSLAV PEPOVYCH

Edad: 24
Equipo: Lost Channel
Características: Este tipo tiene muy buen fondo. Es bueno en montañas, resistencia, colinas... pero le falla lo demás. Aún así, con un buen entrenamiento, puede dar mucho juego a cualquier conjunto.





DANILO DI LUCA

Edad: 28
Equipo: Liquigas
Características: Un todoterreno que va bien en cualquier equipo, absolutamente recomendable. En lo único que flojea es en pavés, pero en todo lo demás es un auténtico monstruo sobre dos ruedas.

WORMS 4
Mayhem

A los gusanos **les va la marcha**. Aunque, ojo, serán unos gamberros de **gatillo fácil**, no lo negamos, pero no tienen **ni un pelo de tontos**. Se las saben todas y, si continúas leyendo, hasta podrás **dominarlos**.

Lo que encontrarás a continuación son una serie de consejos que pueden ayudarte a exprimir toda la jugabilidad de *Worms 4: Mayhem*. Nos centraremos en los detalles que a veces pasan desapercibidos a la hora de lograr los objetivos.

PRELIMINARES

Antes de empezar, por si los despistados, te recordamos que muchos de los disparos de los gusanos resultan mucho más sencillos de realizar utilizando la tecla "Q". De esta forma pasas a una vista en primera persona e incluso disfrutas de un punto de mira orientativo. Decimos orientativo porque a algunas armas les afecta la gravedad y el viento, así que tenlo en cuenta antes de disparar.



FUENTES DE INGRESOS

En *Worms 4: Mayhem* dispones de una tienda para desbloquear sonidos, mapas, gorros, gafas, manos, armas y estilos de juego. La cuestión es cómo obtener las monedas para poder irte de compras. Pues bien, atento a la siguiente lista.

- Completar misiones en el modo historia.
- Completar misiones en el modo historia dentro del límite de tiempo.
- Jugar en el modo multijugador y hacer el máximo de daño posible.
- Completar los desafíos.



- Obtener los trofeos.
- Conseguir los huevos de pascua.

A POR EL HUEVO

El tema de los huevos de pascua es complejo, porque no son siempre objetos escondidos en los mapas, sino que a veces son elementos que debes destruir o lugares secretos a los que acceder. Estos escurridizos huevos de pascua suponen una jugosa recompensa de 1.000 monedas de oro, precisamente por la dificultad de encontrarlos. Vamos a darte algunas pistas para dar con los primeros.

EL DETECTOR

- El primero se encuentra en el quinto nivel. Debes destruir un coche.
- El segundo se encuentra en el asedio a Camelot. Lo encontrarás en el túnel al rodear la fortaleza.
- En los niveles del Oeste deberás fijarte en las dianas para destruirlas.
- En los niveles arábicos hay una torre. Al entrar en ella, te darán una fortuna en diamantes.

TROFEOS

El tema de los trofeos es otro de los enigmas del juego. Si te fijas, al pasar el puntero del ratón sobre cada uno de los interrogantes que representan los trofeos por descubrir, obtienes pistas sobre cómo obtenerlos. Nosotros te lo ponemos más claro.

PALMARÉS

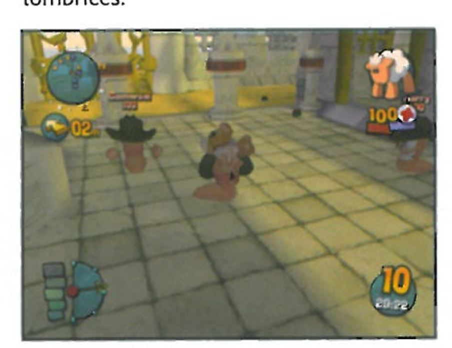
- Daño de oro: Acumular un total de 100.000 puntos de daño.



- Daño de plata: Acumular un total de 50.000 puntos de daño.
- Daño de bronce: Acumular un total de 25.000 puntos de daño.
- Cuatrominator: Acabar con cuatro gusanos en un turno.
- Tresminator: Acabar con tres gusanos en un turno.
- Matador: Acabar con 500 gusanos.
- Gusano explosivo: Reunir 500 puntos de daño en un solo disparo.
- Bala mágica: Acabar con tres gusanos con un solo turno de escopeta.
- Escalador: Gastar 2.000 unidades de combustible con la jetmochila.
- La bestia oculta: Usar un arma de tipo animal que acabe con tres gusanos.
- Especialista en armas: Acumular 8.000 puntos de daño con bazoka o granadas.
- Gusano avariento: Recoger 500 cajones de soporte.

DINAMITA PARA GUSANOS

Para conseguir los trofeos que tienen que ver con la acumulación de puntos de daño y la eliminación de varios gusanos a la vez, te recomendamos el uso de la dinamita cerca de un precipicio. O bien usar la bomba banana para tener un daño de 500 puntos que puede afectar a toda una zona en la que se concentren varias lombrices.



MÁS Y MÁS

Por último, un recordatorio: puedes desbloquear armas y otros componentes del equipamiento que no están disponibles desde el principio. ¿Cómo? Sólo tienes que pasar por caja y adquirir nuevos estilos de juego. Así de sencillo.

DUNGEON SIEGE II

Para introducir los siguientes trucos, pulsa **Enter** durante el juego e introduce el truco seguido del signo **+** para activarlo. Para desactivarlo, introdúcelo de nuevo seguido de -.



quwhba	Muerte instantánea
drlife	Invencibilidad
krisrox-lzjlcoj	Personaje más delgado
superchunky	Personaje más gordo
movie	Grabar una película
iraqsux-eszaryz	Anillo de plata
luvtana-aeviyaa	Anillo de plata, armas, prenda
bushsux-oluaowr	Teletransportarse
version	Muestra la versión del juego

THE BARD'S TALE

El juego te permite desbloquear algunas canciones, películas y galerías. Para hacerlo debes realizar donaciones a los sacerdotes. Aquí tienes las cantidades y el extra que obtendrás.



1	Película de introducción
2	Canción "Beer, Beer, Beer"
4	Galería de arte 1
6	Galería de arte 2
10	Logotipo del juego
15	Canción "Ogan"
20	Galería de arte 3
25	Canción "Wolves"
30	Galería de arte 4
35	Canción "Minion"
40	Logotipo "InXile"
45	Galería de arte 5
50	Canción "Jail"
60	Galería de arte 6
70	Galería de arte 7
80	Canción "Tale of the Nukelavee"
100	Canción "Here's to the Bard"
120	Galería de arte 8
140	Galería de arte 9
160	Canción "You're a Fooling One"
180	Galería de arte 10
200	Canción "Lava Life"
220	Canción "Lava Death"
240	Canción "Bard"
260	Galería de arte 11
500	Película final 1
600	Película final 2
700	Película final 3

AREA 51

Cuando empieces una nueva partida, dispara sólo a los tres primeros compañeros de equipo y activarás el modo de juego Kronn Hunter.



BATTLEFIELD 2

Durante el juego, abre la consola pulsando la tecla **º** (al lado del **1**)e introduce los siguientes códigos.

renderer.drawFps 1	Obtener los frames por segundo
aiCheats.code Tobias.Karlsson	Invencible
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson	Eliminar a los enemigos
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg	Eliminar todos los bots
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome	Cambiar la localización al reaparecer



COLD FEAR

Si juegas en el modo de dificultad Normal, irás accediendo a material gráfico del desarrollo del juego a medida que superes las distintas fases. Si llegas a completar *Cold Fear* en el modo difícil también desbloquearás el modo extremo.

Es la guerra

World War II Online: Battleground Europe

SIMULACIÓN

Por primera vez en nuestro país se edita *World War II Online*. Además lo hará en castellano y a un precio de 39,95 euros. Este juego ya lleva un tiempo en funcionamiento y se caracteriza por ser el primer título en plantear de forma convincente un conflicto bélico a gran escala online. En esencia, se trata de una reproducción de la Segunda Guerra Mundial en la que los jugadores pueden ponerse al mando de aviones, tanques, cañones antitanque, camiones, etc. fielmente reproducidos de los originales.



Puedes unirte a los aliados o al eje y combatir en un enorme mapa de Europa de más de 350.000 kilómetros cuadrados. Como soldado debes desempeñar tu rol eligiendo entre las múltiples carreras posibles por tierra, mar o aire y desarrollando tus estadísticas personales. De esta manera, éxito a éxito, te beneficias de promociones y rangos. El objetivo no es otro que tener acceso a misiones del Alto Mando y así dirigir a tus hombres ya en la piel de un oficial.



Participar en una guerra virtual desde todos los ángulos ya no es imposible.



El conductor del tanque, el artillero, el soldado de a pie... todos son jugadores.

Nuevos desafíos

Dark Age of Camelot: Darkness Rising

ROL

Ya está disponible online *Darkness Rising*, la sexta expansión de *Dark Age of Camelot*. Dirigida sobre todo a los jugadores de niveles intermedios y altos, aporta monturas (que podrán conseguir todos los jugadores a partir del nivel 35), nuevas mejoras gráficas (en particular en el diseño de las capitales), pero sobre todo ofrece a los jugadores una campaña y numerosas misiones cuyo contenido se ha mantenido en secreto. Además, permiten al personaje más valeroso recibir el título de Campeón del reino y conseguir armas propias de su categoría.



***Darkness Rising*, pensada para los usuarios de mayor nivel, aporta monturas.**

Lo próximo previsto por Mythic es un nuevo servidor, a punto de inaugurarse, y otra expansión prevista para principios de 2006. El servidor Classic está ideado para los jugadores que quieren restringir la potencia de los personajes conseguida gracias al tiempo pasado o a un cúmulo de cuentas. Esta variante del juego actual limita el acceso a algunas habilidades y objetos mágicos muy poderosos. Además, las bonificaciones de los hechizos de mejora (que favorecían a los jugadores con dos cuentas) han sido revisadas y rebajadas.



Chicos malos

City of Villains ROL

Las personas que ya estén suscritas a *City of Heroes* no tendrán más que comprar *City of Villains* para adentrarse en los mundos de ambos juegos sin que aumente la tarifa mensual. Aquellos que aún no estén jugando tienen la posibilidad de comprar y jugar a *City of Villains* y *City of Heroes* por separado, pero en el momento en que adquieran uno de los dos y se suscriban a él, accederán al otro también por la misma tarifa mensual.

City of Villains brindará a los jugadores la oportunidad de jugar en el bando de los malos en un mundo inspirado en los cómics y creado por Cryptic Studios. Puedes asumir el papel de villano superpoderoso y crear tu propio personaje utilizando miles de posibles poderes y trajes. Más tarde combatirás contra los héroes y te convertirás en una auténtica amenaza para la sociedad, al tiempo que trazas malignos planes para conquistar el mundo.

En pocas palabras

CAMPEONATO DE GUILD WARS

Guild Wars ha superado el millón de de jugadores, así que NCSoft lo ha celebrado lanzando una edición especial que incluye regalos tanto físicos como virtuales y que está disponible desde el 21 de octubre en toda Europa. Pero es que además el día 1 de octubre se inició un campeonato que enfrenta a equipos de ocho jugadores de todo el mundo. La pugna por el título llevará a los mejores jugadores hasta Taiwán, donde se celebrará la final entre los días 16 y 20 de febrero.



NUEVO LOTE DE LINEAGE II

Ya está disponible *Lineage II: The Chaotic Chronicle*, que incluye la última actualización, *Chronicle 3: Rise of Darkness*. Este lanzamiento permitirá a toda una nueva generación de jugadores disfrutar de asedios a castillos, sistemas políticos y económicos atractivos y una dirección artística única. Para promocionar este lanzamiento se ha contado con la colaboración del grupo musical The Killers, que ha realizado un video musical para la ocasión.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN SEOC

Los 15 miembros del SEOC (Special Elite Operation Corps) se confiesan asiduos lectores de esta revista y se entretienen jugando a *Counter Strike*. Buscan principalmente pasar buenos ratos con una máxima: respeta a tu adversario. Cuentan con una buena página web, por lo que estás invitado a descubrirla. Si, además deseas patrocinar un equipo de *Counter Strike*, te recibirán con los brazos abiertos.

http://seoc.tresuvesdobles.com/principal1.htm

CLAN C.O.E.

No se trata de un clan de Comisiones Obreras, sino de un grupo de cinco soldados virtuales que actualmente pululan por los campos de batalla de *Joint Operations*. Su página web está inacabada, pero por ahora presenta lo mínimo y esencial. En ella se encuentra la información básica del clan y se les puede dejar mensajes en el foro, así como rellenar un formulario que te permite aspirar a ser el sexto C.O.E.

www.coe.3a2.com

CLAN DLAN



DLAN empezó en 2001 como un grupo de aficionados a los juegos de rol de ordenador de habla hispana que querían jugar con gente que hablara su mismo idioma. Poco a poco el concepto original fue ampliándose. Actualmente también traducen juegos que por diversas razones no han salido en español, como *Planescape Torment*, *Arcanum*, *Vampire: Bloodlines* o *Tribunal* y *Bloodmoon*, expansiones para *Morrowind*.

www.clandlan.net

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

Los mods más populares

Half-Life 2 retoma el trono de los mods este mes con *Metastasis*, una modificación realmente original y llena de intriga que seguro que te cautivará. Al menos a nosotros nos tiene en un sinvivir.

ACCIÓN

1	▲	Metastasis Half-Life 2	★★★★★
2	►	Point of Existence Battlefield Vietnam	★★★★★
3	▲	Half-Life 2: Substance Half-Life 2	★★★★★
4	▲	Tim Coop Half-Life 2	★★★★★
5	▲	David Hunter Quake 3 Arena	★★★★★
6	▼	Troopers: Dawn of Destiny Unreal Tournament 2004	★★★★★
7	▲	Fugitive I: The White Citadel Blade: The Edge of Darkness	★★★★★
8	▲	Legacy Unreal Tournament	★★★★☆
9	►	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★☆
10	▲	21st Century Warfare Battlefield 2	★★★★☆
11	►	GTA: Long Night GTA: Vice City	★★★★☆
12	▼	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★☆
13	▲	Obsidian Edge Far Cry	★★★★☆
14	▲	Enemy Territory Fortress Enemy Territory	★★★☆☆
15	▼	War of Infamy Ghost Recon	★★★☆☆

ROL

1	▲	Dungeon Doom Doom III	★★★★★
2	►	Eclipse Half-Life 2	★★★★★
3	▼	Zy-El: Trial by Fire Morrowind	★★★★☆
4	►	Survivor Fallout 2	★★★★☆
5	▲	Wasteland Merc Mod Fallout 2	★★★★☆

ESTRATEGIA

1	▲	MidEast Crisis Command & Conquer: Generals	★★★★★
2	▼	Rome: Total Realism Rome: Total War	★★★★★
3	▲	Race War WarCraft III	★★★★☆
4	▲	Terran Empire Ground Control II	★★★★☆
5	▼	Star Wars: Warlords Homeworld 2	★★★★☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** wwww.hylobatidae.org/minerva

METASTASIS

Persiguiendo a los Combine

No siempre los mods que más pesan y los que más novedades acaparan son los mejores. Un buen ejemplo de ello es nuestro destacado del mes, *Metastasis*, que de hecho no es más que el primero de tres capítulos de una enigmática serie que engancha mucho más que los dichosos gavilanes de televisión. Desde luego, si los demás capítulos son como éste, la diversión está asegurada.

¿Que qué tiene de especial esta obra? Bien, en primer lugar, situémonos: Nos encontramos en el mismo mundo que catapultó a la fama al señor Gordon Freeman. Como es de esperar, los Combine campan a sus anchas por el planeta. Sin embargo, al bueno de Freeman le ha salido competencia. Alguien más pretende desbaratar sus planes y te ha enviado a ti para que te infiltres en una base enemiga. Sin saber muy bien ni quién eres ni quién te envía (viva la metafísica), te pondrás en marcha con las constantes indicaciones de tu superior, que, fiel al espíritu de la serie, sólo soltará los datos por entregas.

Ligero y potente

La factura técnica del mod es impecable. El mapeado está muy logrado y el recorrido, aunque lineal, ofrece la suficiente libertad de movimientos como para no aburrirte. Respecto a la ambientación que te envuelve de principio a fin, pocas sorpresas, ya que tanto las armas como los enemigos son los mismos del juego original, sólo que trasladados a otro escenario. Con todo, se agradece la nueva banda sonora, que acompaña muy bien la acción.

Por si fuera poco, este mod cabe en un archivo muy pequeño que puede descargarse con cualquier conexión (no llega a 14 MB). La instalación de *Metastasis* es realmente sencilla. Tan sólo has de descomprimir el archivo en la ruta Steam/SteamApps/SourceMods/ y aparecerá automáticamente en la lista de mods cuando ejecutes Steam. Y si te gusta, añade la web a tus favoritos para estar al corriente de la próxima entrega.

★★★★★



Con los Combine por ahí sueltos, no deberías bajar la guardia.



Las emboscadas son frecuentes dentro de la base enemiga.

PLANETA MOD

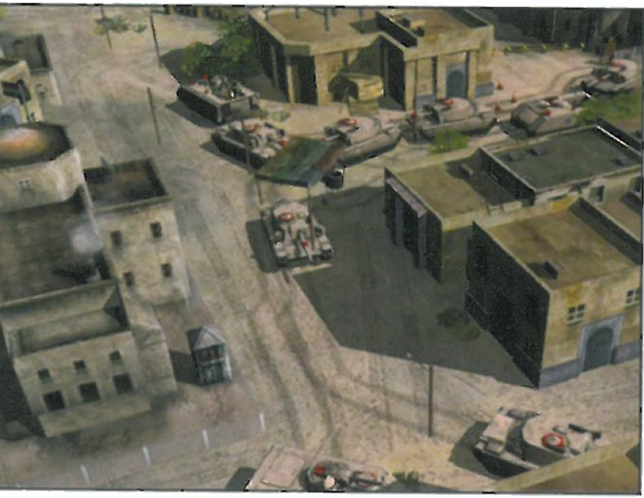
▮ GÉNERO: Estrategia ▮ JUEGO: Command & Conquer: Generals ▮ WEB: www.isotx.com/index.php/kbase/1

MIDEAST CRISIS

Un Próximo Oriente al rojo vivo

Una hipotética guerra entre Israel y Siria sirve como marco para este mod creado a partir de la expansión *Zero Hour* de *Command & Conquer: Generals*. Tras cuatro meses de duro trabajo, por fin lo tenemos aquí para nuestro goce y disfrute. Y vaya si lo estamos disfrutando.

¿Qué ofrece este mod que no tenga ya *C&C: Generals*? Pues para empezar, nuevas unidades para ambos ejércitos (ejércitos que, además, poseen habilidades únicas), una inteligencia artificial totalmente remozada para que las partidas de escaramuza resulten más atractivas, nuevos modelos de alta calidad y una jugabilidad con un toque diferente a la del original. Y por supuesto, el mod viene con sus propios mapas ya incluidos.



Israel contra Siria... No llamemos al mal tiempo.

Además, *MidEast Crisis* cuenta con una banda sonora totalmente nueva. Ya que hablamos del apartado sonoro, también cabe destacar las voces árabes e israelíes originales que acabarán de conseguir la aclimatación perfecta. Si a eso le sumamos efectos de sonido inéditos, el resultado no puede ser más satisfactorio.

★★★★★

▮ GÉNERO: Rol ▮ JUEGO: Doom 3 ▮ WEB: http://doom3.filefront.com/file/DungeonDOOM;42653

DUNGEON DOOM

Rol en las mazmorras

Si lo que te gusta es recorrer mazmorras por juegos como *Neverwinter Nights*, *Diablo II* o *Dungeon Siege II*, entonces no puedes dejar escapar este mod. Y es que aunque no esté basado en ningún juego de rol, el motor de *Doom 3* da para bastante más de lo que muchos imaginan. La prueba es esta modificación en la que, desde una perspectiva en primera persona (o en tercera, si prefieres configurarlo así), dispondrás de todos los elementos que ofrece un título de rol al uso.

Las mazmorras que puedes recorrer se generan de forma aleatoria, de modo que nunca visitarás el mismo habitáculo. En las celdas te toparás con criaturas de toda condición con un único fin: hacerte la vida imposible. Al aniquilarlas obtendrás nuevos objetos y monedas con las que modificar tu equipamiento. Ya sabes, nos referimos a tu arsenal portátil. Cuentas con tres clases entre las que escoger, 16 hechizos que utilizar y, cómo no, habilidades como la destreza, fuerza, etc, que aumentar a base de machacar enemigos y completar tareas. Y ahora, ¿sigues pensando que un juego de acción en primera persona no puede mutar en un título de rol?

★★★★★



Me encanta sentir el poder en mis manos. ¿Y a quién no?

EN POCAS PALABRAS

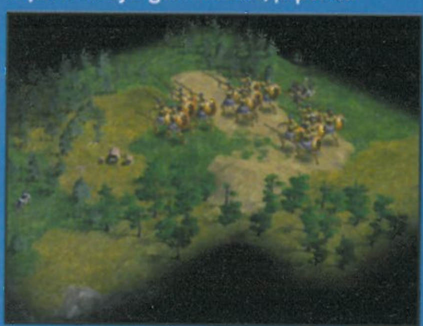
Producto de la tierra

Operation Flashpoint sigue dando mucha guerra en la escena de los mods. La última gran creación basada en este título es una producción española que se basa en las Fuerzas Armadas de nuestro país, con gran cantidad de armas y vehículos fielmente representados. Su salida es inminente, así que no pierdas de vista www.spaincoopserver.org.



Civilimodding

Civilization IV, el juego de Sid Meier de próxima aparición en el mercado, promete ser la versión más maleable de todos los títulos de la serie. Al menos eso aseguran sus creadores desde Firaxis. Habrá soporte para XML, un editor de mapas muy sencillo de usar y a principios de 2006 aparecerá de forma gratuita un SDK que permitirá modificar cualquier aspecto del juego. *Modders*, ¡a por él!



Un gran paso

Earth 2160 ha tomado en adopción al mod *SuperStorm V.30*, creado por los compañeros de Forces of Chaos. Como ya ocurrió con *Counter Strike*, esta obra forma ahora parte del universo que ha creado Zuxxez Entertainment. Para comprobarlo utiliza el link ftp://2160updates:4all@ftp.smoothyx.net/Earth2160_Superstorm_V3.exe. Realmente merece la pena que le eches un vistazo.

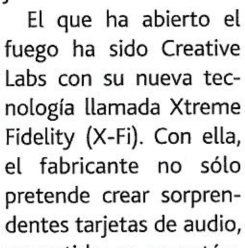


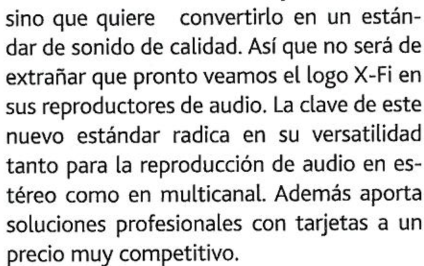
J. FONT

MATERIA GRIS

Un paso adelante

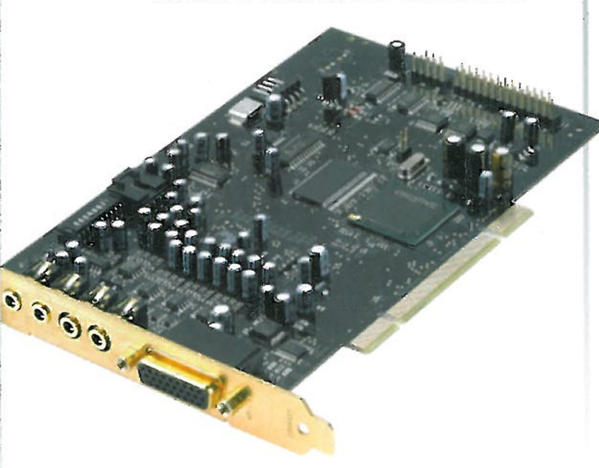
La incorporación del sonido en las placas base ha supuesto un serio inconveniente para los fabricantes de tarjetas de audio. A menos que se busquen soluciones profesionales, los nuevos procesadores HD Audio, introducidos por Intel, cumplen a la perfección con el sonido multicanal. Así que a los fabricantes de tarjetas no les ha quedado más remedio que dar un salto cualitativo con sus tarjetas dedicadas.





El que ha abierto el fuego ha sido Creative Labs con su nueva tecnología llamada Xtreme Fidelity (X-Fi). Con ella, el fabricante no sólo pretende crear sorprendentes tarjetas de audio, sino que quiere convertirlo en un estándar de sonido de calidad. Así que no será de extrañar que pronto veamos el logo X-Fi en sus reproductores de audio. La clave de este nuevo estándar radica en su versatilidad tanto para la reproducción de audio en estéreo como en multicanal. Además aporta soluciones profesionales con tarjetas a un precio muy competitivo.

No hay una única razón por la que apostar por esta tarjeta. Sin ir más lejos, permite disfrutar de sonido envolvente con el empleo de auriculares normales y corrientes. Ni siquiera es necesario que la fuente original sea multicanal. Además, la audición de música, tanto de CD como mp3, experimenta un subidón de calidad gracias a la tecnología Crystalizer. Ya sólo queda convencer a los fabricantes de juegos para que exploten más estas tecnologías en sus títulos. Entonces, la palabra "espectacular" se multiplicará en nuestros análisis. Incluso sin su implantación, los juegos actuales suenan mejor con la X-Fi. No creemos que a Creative le cueste mucho convencerlos.



Generación 1000

Sapphire lanza la serie X1000

La serie X1000 incorpora el nuevo procesador de ATI y eso significa una mayor escalabilidad en las opciones y precios de las tarjetas. La Sapphire Radeon X1800 XT es la mayor de la gama. Entre sus prestaciones están un nuevo controlador de memoria a 512 bits, que funciona en modo de anillo en lugar de por lotes. Además aumenta considerablemente su compatibilidad con DirecX9 y su renderizado de píxeles (Píxel Shader 3.0). La calidad de la imagen se mejora con la inclusión del renderizado HDR (High Dynamic Range), antialiasing 12x y un nuevo filtrado anisotrópico. Los modelos que pondrá a la venta Sapphire son los X1800 XT y XL para la gama alta, la X1600 para la gama media y, finalmente, la más económica de la familia, la X1300. También habrá modelos compatibles con la tecnología dual CrossFire.

En cuanto a complementos, en esta nueva generación de tarjetas, el fabricante pondrá en marcha el sistema Select. El DVD que acompaña las tarjetas incluirá, además de los correspondientes controladores, versiones de prueba de varios juegos. Podrás disfrutarlos durante una hora y escoger los que prefieras.

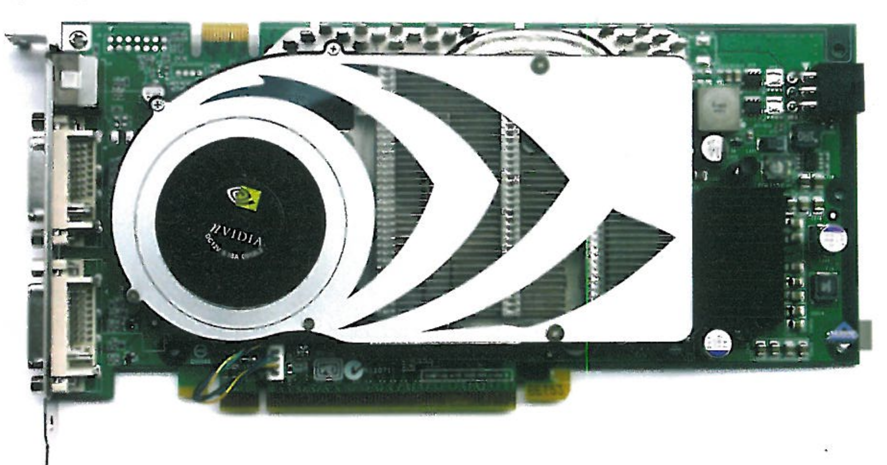


A por ellos

NVidia 7800 GTX con 512 MB

Para contrarrestar la aparición de las tarjetas equipadas con el procesador de ATI X1000, nVidia prepara una tarjeta 7800 GTX equipada con 512 MB de memora GDDR. Con ello el fabricante pretende frenar los efectos de la irrupción en el mercado de las tarjetas de su rival y, de paso, superar la barrera de los 256 MB de memoria en las tarjetas gráficas.

Hace más de un año John Carmack ya sugirió la necesidad de que las tarjetas subieran al peldaño de los 512 MB. En su experta opinión, sólo así la calidad de los gráficos se ubicaría en los tiempos que corren. Pero no termina aquí la cosa, ya que nVidia también trabaja en un nuevo procesador gráfico basado en la tecnología de 90 nm. Probablemente vea la luz a principios del año próximo.



En cualquier lugar

Asus renueva los Digital Home

Concebidos para las prestaciones multimedia, los Home Theatre W1 (ver imagen) y W2 y los centros de entretenimiento digital A5 y A7 son los nuevos exponentes del concepto multimedia de ASUS. Los modelos W1 y W2 están basados en la plataforma Sonoma de Intel, utilizan memoria DDR2 y conexiones PCI-Express. La tarjeta gráfica elegida es la ATI X700. Además, incorporan sintonizador digital terrestre y un mando a distancia. Por otro lado, los A5 y A7 cuentan con micrófono y cámara incorporados para facilitar las videoconferencias. También incluyen un sintonizador de televisión analógico. El modelo A5, además, dispone de un sintonizador de radio FM.



Más espacio

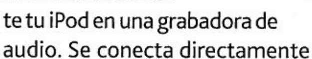
Discos duros en red

Si necesitas algo de almacenamiento extra, Netgear te propone el SC101 (145 euros). Se trata de un soporte para discos duros que puedes conectar en una red local. Tiene capacidad para dos discos duros y es fácilmente intercambiable. Como los discos corren de tu parte, podrás elegir la capacidad que mejor te convenga o ampliarlo con otro disco si andas escaso de espacio. Su sistema de conexión es muy sencillo. Apto para usuarios domésticos con necesidad de espacio extra. Además, su diseño no tiene desperdicio.



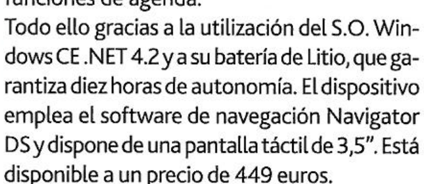
En pocas palabras

Ya grabo



El iTalk permite convertir fácilmente tu iPod en una grabadora de audio. Se conecta directamente al reproductor sin necesidad de cables. No obstante, incorpora un conector adicional para poder conectar un micro de sobremesa. El dispositivo cuenta con un micrófono integrado con control de ganancia automático. Cuesta 42,95 euros.

Para no perderte



Se llama Acer d100 y es un nuevo localizador GPS. Además, reproduce archivos mp3, visualiza imágenes y cumple funciones de agenda. Todo ello gracias a la utilización del S.O. Windows CE .NET 4.2 y a su batería de Litio, que garantiza diez horas de autonomía. El dispositivo emplea el software de navegación Navigator DS y dispone de una pantalla táctil de 3,5". Está disponible a un precio de 449 euros.

Versátil mochila



La Tech Air 3705 es una mochila para ordenadores portátiles de hasta 15,4". Cuenta con tres compartimentos distintos con bolsillos interiores para teléfonos móviles o reproductores de audio. También dispone de una apertura (M-Port) para extraer los cables de los auriculares. En caso de pérdida, podrás localizarla mediante un SMS o llamada telefónica, ya que incorpora seis meses gratuitos del servicio de localización i-Trak. Su precio: 59 euros.

Los equipos del mes

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

Gama baja

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

Gama media

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Plextor PX-716A Dual

Gama alta

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 209 € • WEB: spain.aopen.com.tw

Aopen Aeolus 6600GT-DV128 Xtreme

Un lujo asequible

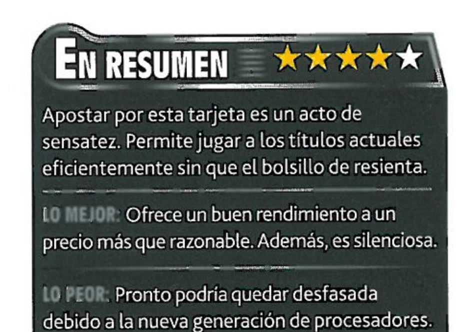


Las tarjetas 6600GT se están revelando como una opción razonable a la hora de calzar los equipos con la mejor solución gráfica posible. Mientras que las tarjetas de gama alta siguen con su escalada de precios, estos modelos se mantienen a un precio atractivo.

Aopen ha actualizado la Aeolus 6600GT-DV128 con una versión Xtreme. La principal novedad es el sistema de refrigeración SilentTek, que incluye un disipador de cobre que cubre tanto el procesador como los módulos de memoria. Estos últimos se encuentran todos en el mismo lado de la placa y suman 128 MB de memoria. Un ventilador de gran diámetro se encarga de hacer circular el aire de forma eficiente y con un reducido nivel de ruido.

Con esta modificación, el fabricante ha aumentado la velocidad de la memoria hasta los 1,1 GHz. Por su parte, la velocidad del procesador se mantiene en los 500 MHz. El modelo analizado está concebido para su uso en un bus PCI- Express 16x e incorpora el conector para poder utilizar la tarjeta en modo SLI. La principal ventaja de este sistema respecto al Crossfire utilizado por ATI es que aprovecha al máximo la potencia de las tarjetas y es algo más económico. Por contra, la solución de ATI ofrece una mayor compatibilidad con juegos actuales.

La tarjeta de Aopen alcanza una resolución de 2.048 x 1.536 píxeles, incorpora una salida para HDTV y soporta la tecnología PureVideo. En la caja se encuentra un cable RGB y S-VHS para facilitar la conexión de televisiones tanto analógicas como HDTV. Con ocho canales destinados al renderizado de los vértices (Vertex Shaders 3.0), esta tarjeta consigue un rendimiento similar a las 6800, que disponen del doble. Sin duda, se trata de una tarjeta competitiva capaz de generar las suficientes imágenes por segundo y efectos para los juegos basados en las directrices de DirectX9c.



EN RESUMEN ★★★★★

Apostar por esta tarjeta es un acto de sensatez. Permite jugar a los títulos actuales eficientemente sin que el bolsillo de resienta.

LO MEJOR: Ofrece un buen rendimiento a un precio más que razonable. Además, es silenciosa.

LO PEOR: Pronto podría quedar desfasada debido a la nueva generación de procesadores.

FABRICANTE: Samsung • PRECIO: 84,90 € • WEB: www.samsung.com

Samsung SE-W164C

Exceso de velocidad



A pesar de que los discos duros aumentan su capacidad, en muchos casos resultan insuficientes dada la enorme cantidad de espacio que requieren programas y utilidades varias. Para cubrir esta necesidad de almacenar datos, surgen unidades de grabación más rápidas y eficientes. Es el caso del Samsung SE-W164C, cuya velocidad máxima de grabación de los discos de doble capa es de 4x para los DVD-R y 5x para los DVD+R. Las grabaciones a estas velocidades se realizan sin errores. Algo más significativa es la velocidad 8x que alcanza para el versátil disco DVD+RW, aunque no hemos podido comprobar su eficacia real debido a la ausencia de estos discos en el mercado.

La unidad es totalmente externa y utiliza la interfaz Hi-Speed USB 2.0 para transferir los datos. Además, hace uso de una memoria de 2 MB y de un sistema de protección para evitar errores por insuficiencia de datos. En definitiva, una grabadora atractiva tanto por su diseño como por su eficacia incluso con los discos de doble capa.

EN RESUMEN ★★★★★

Una grabadora silenciosa, de diseño atractivo y que permite grabar a alta velocidad, en especial los DVD+RW cuando estos se generalicen.

LO MEJOR: Graba sin problemas a velocidades altas gracias a su interfaz Hi-Speed USB 2.0.

LO PEOR: Utiliza un transformador externo para la alimentación.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 249,90 € • WEB: es.europe.creative.com

Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS

Revolución acústica

Creative Labs ha apostado por aplicar un par de vueltas de tuerca a sus tarjetas de sonido. Es así como nace la tecnología Xtreme Fidelity y su representante tangible, el procesador de sonido X-Fi Xtreme Fidelity. Este procesador abandona el proceso de audio lineal (por lotes) empleado hasta ahora para trabajar en el modo denominado de anillo. Así, el procesador se encarga de distribuir el sonido a distintas partes de la tarjeta para que sean procesados al mismo tiempo. La tarjeta ha sido concebida para ofrecer el máximo en cada momento. Un selector permite configurar la tarjeta en tres modos de funcionamiento: entretenimiento, juegos y creación musical. De este modo, no se reservan partes de la tarjeta a funciones que no se realizan en ese momento.

En este producto se engloban diferentes tecnologías. Junto al EAX Advanced HD 5.0 se encuentran las denominadas X-Fi 24-bit Crystalizer y la X-Fi CMSS-3D. La primera se encarga de mejorar la calidad del sonido, incluso de fuentes muy comprimidas, a una calidad superior a la de un CD o DVD. El procesador convierte la señal a 24 bits/96 KHz y restaura los datos que han sido eliminados durante el proceso de compresión. Debes tener en cuenta que un CD de audio ofrece una calidad de 16 bits/44,1 KHz, pero que en el estudio de grabación se ha grabado a 24 bits/96 KHz. Ésta es la causa por la que el sonido es mejor que el de los propios CD. Por otro lado, la tecnología X-Fi CMSS-3D se encarga del sonido envolvente. De ella destaca su capacidad para situar los sonidos procedentes de fuentes que carecen de sonido multicanal. Lejos de la emulación habitual, la tarjeta es capaz de posicionar cada sonido. Incluso permite gozar de sonido envolvente utilizando unos auriculares convencionales.

Aparte del modelo analizado, Creative comercializa varias tarjetas con esta tecnología. Son las Sound Blaster X-Fi Elite Pro (349,90 euros), Sound Blaster X-Fi Platinum (199,90 euros) y Sound Blaster X-Fi XtremeMusic (129,90 euros). Los modelos Fatal1ty y Elite Pro disponen de 64 MB de memoria interna. El reducido precio de XtremeMusic es la excusa perfecta para pasarte al sonido X-Fi. En serio: tus oídos lo agradecerán.



EN RESUMEN ★★★★★

Una tarjeta que supone un cambio cualitativo en cuanto a calidad de audio y opciones de sonido envolvente.

LO MEJOR: Las tecnologías X-Fi 24-bit Crystalizer y la X-Fi CMSS-3D mejoran mucho el sonido.

LO PEOR: Deberás seleccionar el modo adecuado antes de lanzar cada aplicación.

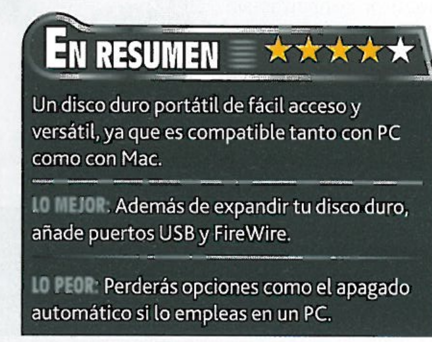
FABRICANTE: Iomega • PRECIO: 199 € • WEB: www.iomega-europe.com

Iomega Minimax HDD 160GB

Elegante y funcional

Lo primero que llama la atención de este disco duro portátil es su diseño, concebido para ser utilizado debajo del Mac Mini, ya que la caja externa permite acoplarlo. Pero más allá de su diseño, este disco duro sobresale por su versatilidad, al ser compatible con cualquier PC. El dispositivo permite la conexión tanto en el puerto USB 2.0 como en el FireWire.

En la parte trasera incluye tres tomas USB y FireWire. De este modo, funciona como concentrador aumentando la conectividad del propio ordenador. Para reducir el ruido y mejorar la eficacia, Iomega ha incluido un sistema de refrigeración activo que sólo funciona cuando es estrictamente necesario. Como es habitual en los productos Iomega, viene acompañado de software dedicado a las copias de seguridad y a la recuperación de datos. En este caso son el Dantz Retrospect (para Mac) y el Iomega Automatic Backup Pro (para PC). Además de la versión de 160 GB de capacidad, existe otra con 250 GB a un precio de 249 euros. En definitiva, una solución para expandir la capacidad de almacenamiento de tu ordenador y añadir unos cuantos puertos adicionales.



EN RESUMEN ★★★★★

Un disco duro portátil de fácil acceso y versátil, ya que es compatible tanto con PC como con Mac.

LO MEJOR: Además de expandir tu disco duro, añade puertos USB y FireWire.

LO PEOR: Perderás opciones como el apagado automático si lo empleas en un PC.

FABRICANTE: NGS • PRECIO: 29 € • WEB: www.ngsiturbe.com

NGS Cordless Set Optical

Al alcance del dedo





Desde hace tiempo disponer de un teclado inalámbrico ya no es un lujo. Además, éstos suelen incorporar interesantes opciones para controlar las aplicaciones. Es el caso del Cordless Set Optical. Se trata de un combo de teclado y ratón funcional. Se comunica con su base a través de radiofrecuencia (27 MHz) y su radio de alcance es de 1,5 metros.

En la parte superior del teclado se han incluido teclas para el control del reproductor multimedia. Con ellas podrás acceder a las operaciones habituales del reproductor: regular el sonido, saltar canciones, hacer pausa en la reproducción, etc. Junto a ellas se han incluido cinco teclas de acceso rápido para facilitar la gestión del navegador de Internet o abrir el programa de correo electrónico. También permite el acceso rápido a la búsqueda, avance y retroceso de las páginas web.

Por su parte, las teclas de energía están situadas sobre las del cursor. Estas últimas son de gran tamaño y forman una elipse, lo cual facilita su uso. Para ahorrar energía, los indicadores de las funciones del teclado se encuentran en el receptor. El único indicador del teclado es un testigo que se ilumina cuando las pilas están bajas.

Por su parte, el ratón es óptico y de gran tamaño. Permite el reposo de la mano y se accede fácilmente a los botones. La rueda de desplazamiento cuenta con retenes. En definitiva, se trata de un conjunto práctico y funcional, y su mejor baza es el precio ajustado.

EN RESUMEN ★★★★★

Una práctica opción para disponer de un teclado inalámbrico y multimedia. Otros ofrecen mejores prestaciones, pero a no a este precio.

FABRICANTE: Plantronics • PRECIO: 299 € • WEB: www.plantronics.com

Plantronics CS60 USB

Comunicación al poder

Siguiendo la tendencia del fabricante a facilitar la comunicación a través de Internet (VoIP), Plantronics lanza estos auriculares inalámbricos. Utilizan la tecnología Bluetooth y tienen un alcance de hasta 100 metros. Para garantizar la seguridad de las conversaciones incorporan la tecnología DECT. La autonomía de la batería permite operar hasta 9 horas. En cuanto al diseño, son auriculares ergonómicos que permiten tres modos de uso. De hecho, incluyen una diadema por si es preciso una utilización prolongada. En el mismo auricular se encuentra un botón para detener el micrófono y poder realizar consultas sin que las oiga el interlocutor. Además, el micrófono cancela los ruidos ambientales muy eficazmente.



EN RESUMEN ★★★★★

Si necesitas comunicarte constantemente y gozar de libertad de movimientos, estos auriculares no te defraudarán.

FABRICANTE: Terratec • PRECIO: 19,99 € • WEB: www.terratec.com

Terratec Master VC

Jugar de oído

Comunicarte con tus compañeros de juegos es cada vez más habitual. Terratec ha lanzado estos auriculares con excelentes prestaciones a un precio reducido. Tanto para mantener una conversación como para escuchar música, ofrecen una excelente calidad de audio. Aparte, su micrófono dispone de un sistema de cancelación de ruidos bastante eficiente. En el cable de conexión se encuentra un control de volumen para regular el audio sin tener que recurrir a los controles del ordenador. La diadema ajustable permite un uso prolongado de los auriculares, ya que ejerce la presión adecuada sobre el oído. Por todo lo anterior y su precio, un dispositivo que no debería faltar entre las herramientas de un buen jugón.

EN RESUMEN 

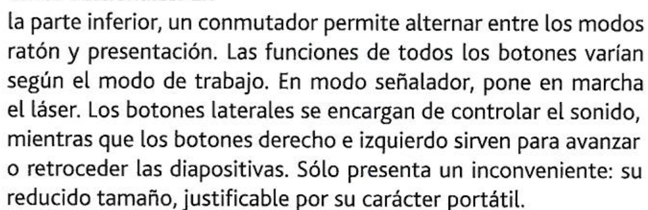
Unos auriculares sencillos y cómodos de usar. Ideales tanto para comunicarte como para escuchar tus canciones preferidas.

FABRICANTE: NGS • PRECIO: 49,90 € • WEB: www.ngslurbe.com

NGS Laser Mouse

De bolsillo

No sólo es un ratón inalámbrico (radiofrecuencia 2,4 GHz) de reducidas dimensiones. De regalo, incorpora un puntero láser. La batería del ratón se carga a través de la base, que no precisa alimentación externa, ya que toma la electricidad del propio puerto USB. En el lateral del ratón se encuentran tres botones adicionales. En la parte inferior, un conmutador permite alternar entre los modos ratón y presentación. Las funciones de todos los botones varían según el modo de trabajo. En modo señalador, pone en marcha el láser. Los botones laterales se encargan de controlar el sonido, mientras que los botones derecho e izquierdo sirven para avanzar o retroceder las diapositivas. Sólo presenta un inconveniente: su reducido tamaño, justificable por su carácter portátil.



EN RESUMEN



Adecuado para las presentaciones pero poco práctico para las tareas más comunes debido a su reducido tamaño.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 111,84 € • WEB: es.asus.com

Asus WL-500G Deluxe

Conectividad ante todo

Las conexiones inalámbricas van ganando terreno. Si precisas de un punto de acceso para estas redes, el WL-500G Deluxe te irá de maravilla. Es compatible con la norma 802.11g (54 Mbps), que permite transmisiones de alta velocidad. También incorpora cuatro conectores para crear una red local con cables y puerto WAN para conectar el módem. Además, incorpora dos puertos USB. De este modo es posible conectar discos duros para compartir archivos en la red. Dentro del paquete se encuentra la cámara QuickCam Pro 4000 (1,33 megapíxeles) de Logitech. Puede conectarse a uno de los puertos USB para ofrecer imágenes constantes a través del módem o de la red local. Por si fuera poco, instalar este punto de acceso es juego de niños.

EN RESUMEN



Una solución excelente para conectar redes y compartir archivos. Además, te permite concectarte a Internet.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 69,99 € • WEB: www.logitech.com

Logitech Quickcam Zoom

Captar el movimiento

El movimiento ya no es problema para esta webcam de Logitech. Es esférica y se puede girar en todas las direcciones. Además incorpora una tecnología de seguimiento facial para que no tengas que preocuparte del encuadre. Asimismo, incorpora un micrófono que capta con nitidez las conversaciones. También dispone de una tapa para cerrar el objetivo. Así que podrás hacerte invisible sin necesidad de desconectar la cámara. La resolución de las imágenes es de 640 x 480 píxeles. En modo captura de video, obtiene fotogramas a una resolución de 320 x 240 con total fluidez. Para acercar la imagen pon a prueba su zoom digital. Muy recomendable si utilizas habitualmente programas de mensajería instantánea.

EN RESUMEN



El sistema de seguimiento facial es bastante fiable y facilita las comunicaciones a distancia.

FABRICANTE: DLink • PRECIO: 34 € • WEB: www.dlink.es

D-Link DWL-G650+

Seguridad sin cables

No dejes a tu ordenador portátil sin conectividad inalámbrica. D-Link nos sugiere esta cardbus (PCMCIA) de 32 bits. Utiliza el estándar 802.11g (54 Mbps) y permite un modo de trabajo a velocidad 8x. En este modo mejoras la velocidad de transferencia en redes a 11 Mbps alcanzando una velocidad de transferencia en torno a los 36 Mbps. En cuanto a seguridad, utiliza el estándar WPA y encriptación WEP de hasta 256 bits. Con ello las transmisiones seguras están garantizadas. La antena está integrada en el dispositivo y tiene un alcance de hasta 100 metros en lugares cerrados y 400 al aire libre. En ambos casos la transferencia es estable. La conexión es tan simple como ponerla en marcha y buscar las redes disponibles.

EN RESUMEN

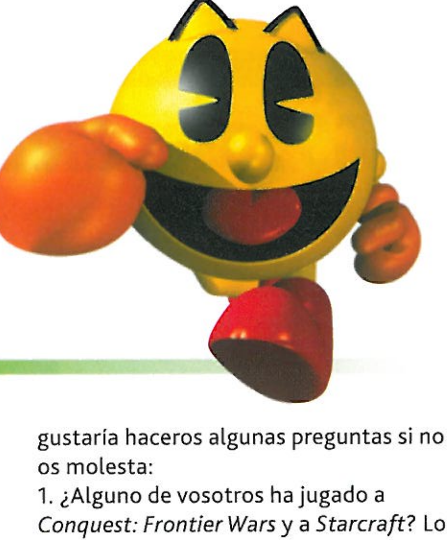


Una tarjeta segura y muy versátil que promete altas velocidades de transferencia incluso en redes de 11 Mbps.



BANDEJA DE ENTRADA





Pensábamos que habíamos conseguido implantar **el chip del pensamiento único**. Pero nos habéis salido **curiosos, criticones y respondones**. Hay quien incluso se atreve a dudar de nuestros expertos. **Seguid así**, en realidad ése es el objetivo.

A las barricadas

Os escribo como aficionado a la Segunda Guerra Mundial. En el momento de que se publique la carta, espero poder disfrutar de *Battleground Europe: World War II Online*, que para mí es el mejor simulador de guerra. Os dejo el enlace a la página que acaban de abrir: www.battleground-europe.com, aunque la oficial sigue siendo: www.wwiionline.com.

No voy a entrar en detalles porque el juego es muy complejo y cada vez que juegas aprendes algo distinto, tan distinto como comportamientos humanos puede haber. En http://hq.guerra-mundial.org encontraréis las squads españolas. Yo pertenezco a la 250Hispana, actualmente tenemos unos 50 miembros activos, así que somos la más numerosa en España, pero desgraciadamente este juego tiene más repercusión en el centro y norte de Europa y en los Estados Unidos. Por eso y porque no parece que el juego vaya a reposar en las estanterías españolas, os pido que hagáis un análisis del juego para ganar unos cuantos jugadores en España.

Ramón Costafreda (e-mail)

No tienes futuro como vidente: Friendware está a punto de publicar el juego en nuestro país y lo analizaremos en el próximo número. Los elogios del final de tu carta, amigo Ramón, los hemos obviado porque en realidad somos más bien tímidos.



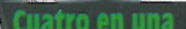
La chica del póster

He leído por ahí que una tal Josie Maran (no sé quién es esa tiparraca, pero salía en *Van Helsing* y parece que está muy buena) va a ser la imagen comercial de *Need for Speed: Underground 2*. A algunos les parecerá una chorrada, pero yo lo veo una idea estupenda, ideal para darle un empujoncito a los juegos y ayudarlos a salir del gueto. Me encantaría que la imagen del próximo juego español de éxito fuese María Valverde o Elsa Pataky. Lo estaríamos vendiendo como un producto de lujo, todo estilazo y glamour, y no como una patochada minoritaria para cuatro "freaks" inmaduros y solitarios. Que yo sepa, aquí sólo se hace eso con los juegos de fútbol, ¿no?

Alberto (e-mail)

Nos alegra comprobar que todavía hay quién suspira cuando entra en un taller de coches y ve esas mujeres de papel tan bien dotadas, plastificadas e inmunes al paso del tiempo. Di que sí, tenemos que alegrarnos la vista.





Cuatro en una

Sólo he leído el número 6 de esta revista, pero me ha gustado mucho. Me gustaría haceros algunas preguntas si no os molesta:

1. ¿Alguno de vosotros ha jugado a *Conquest: Frontier Wars* y a *Starcraft*? Lo de las razas se parece muchísimo. Huele a plagio...
2. ¿Qué precio tendrá de salida el juego *Earth 2160*?
3. ¿Por qué no añadís una sección de trucos o hacéis un especial cada dos o tres números?
4. Me voy a instalar Internet de 3 megas y no me decido entre estos dos juegos: *Guild Wars* o el famoso *DAoC*. De *Guild Wars* me atrae no tener que pagar cuotas, pero he jugado a *DAoC* en un servidor gratuito y me ha gustado. ¿Cuál me recomendáis? ¿Cuánto cuesta el pack de *DAoC* y dónde lo puedo adquirir?

Enrique Ramis (e-mail)

Sobre la primera cuestión, ten en cuenta que el 90% de los juegos se "inspiran" en juegos anteriores y, claro, *Starcraft* es un excelente candidato a ser copiado. En cuanto a *Earth 2160*, tiene un precio recomendado de 44,95 euros.

LA CARTA DEL MES

Zapatero remendón

Quería comentar o reflexionar acerca de si aún existen los testers dentro de las compañías, porque no veo normal que nos entreguen los juegos a medio hacer, la mayoría de ellos por no decir todos vienen con bugs enormes, de bulto y algunos de ellos que se producen nada más empezar. ¿Es que no se paran a probar los juegos antes de sacarlos? Me parece una falta de respeto hacia el comprador que va ilusionado a por ese juego que está esperando y resulta que no va o que tiene errores gravísimos que lo tiran al escritorio. Nosotros, cuando vamos y lo pagamos, lo pagamos entero, no a medias. Es más, a veces me llegué a preguntar si puedo ir y reclamar mi dinero porque me han vendido un producto defectuoso. Y que no me digan que lo arreglan con un parche, porque yo no me compro un coche a medio hacer.

Broin (e-mail)

Poco podemos añadir. Los testers existen y los juegos deberían funcionar satisfactoriamente. Sin embargo, las prisas por lanzar un juego suelen acabar en sonoras chapuzas.

Más variado

En su día me gustó el juego *Commandos* y ahora estoy enganchado a *Imperial Glory*. Quisiera saber, además de Pyro, qué más compañías españolas pueden destacarse, sus juegos actuales y los futuros lanzamientos. Sería bueno que hicierais un artículo sobre las compañías españolas, qué han hecho y a qué se dedican.
Javier Fernández (e-mail)

El software hecho en España siempre merece nuestra atención preferente. ¿Compañías destacadas? Péndulo, Revistronic, Novarama, Arvirago, Gaelco, Digital Legends, Mercury Steam, Virtual Toys... Hay unas cuantas, y encontrarás información sobre sus actividades en casi cualquier número de *PC Life*.



EL CONTRAPUNTO

Worms 4: Mayhem

Soy un muchacho de Córdoba aficionado a los videojuegos y a vuestra revista. Pero en algunas ocasiones me pregunto si sois demasiados duros con algunos juegos. Estamos de acuerdo en que algunos no dan demasiado la talla, pero algunos sí la dan. Por ejemplo, *Worms 4* (7,5) se merecería (desde mi punto de vista) al menos un 8. Vale, estamos de acuerdo en que la cámara puede ser algo confusa, pero creo que se merece ese 8 anteriormente nombrado. De todas formas, me parecéis una revista muy buena y me alegro por vuestro regreso.
Fjesusma (e-mail)

Amigo, el tema de las notas es siempre controvertido. Nunca se puntúa a gusto de todos. De todas maneras, de un 7,5 a un 8 hay muy poco trecho, quizá ese medio punto de simpatía por la saga que nuestro analista debe dejar aparcado en el cajón. Nosotros también nos alegramos de gustarte.

Húerfanos de jugones

Soy un gran aficionado a los juegos antiguos y es un placer ver cómo recordáis *Dune 2* en la misma revista que comentáis alguna novedad con tremendos gráficos (y con poco guión, todo hay que decirlo). Aparte de esto quería haceros llegar un proyecto que llevamos desde la pagina http://abandonscouts.dantoine.org. Se trata de AbandonLivePC (le pusimos este nombre en honor a la por entonces recién desaparecida *GameLive*). Es el primer fanzine en español sobre juegos antiguos. En cada número analizamos juegos, comentamos las novedades, realizamos entrevistas, hacemos reportajes...
Conozco vuestra postura respecto al abandonware, y creedme si os digo que la entiendo y en muchos puntos la comparto. Cuando yo me refiero a abandonware lo hago refiriéndome a juegos que ya no se comercializan, que no reciben soporte por parte de sus creadores y que, si no fuera por los usuarios de estas páginas, quedarían totalmente perdidos en el olvido. Obviamente, si alguna compañía o algún autor no quiere que sus juegos sean colgados en Internet está en su completo derecho y deben ser borrados de cualquier sitio web. Un buen referente sobre paginas webs "legales" de abandonware es Home of the Underdogs (www.the-underdogs.org). También sería interesante remarcar que el verdadero abandonware es aquel que se hace porque a uno le gustan los juegos antiguos, y nunca por beneficio o para lucrarse.
Rosaventero en acción (e-mail)

El hecho de que podamos disfrutar de juegos desahuciados con permiso de sus legítimos dueños es siempre una buena noticia. Bien pensado, se parece a la controvertida ocupación, con la que también comulgamos siempre que la vivienda carezca de dueño o el propietario dé su permiso. Imagínate qué cara se te pondría si una tarde encontraras a unos señores durmiendo en tu cama... imagina que haces un juego y lo regalan por la cara cuando tú habías pensado otro destino para tu obra... Pues eso.

Esa cámara

Quiero felicitar desde aquí a los creadores de *Guild Wars* por el juego y por la iniciativa de no cobrar cuotas (aunque esto no es nuevo, ya lo aplicó Blizzard con varios títulos hace años). Lo cierto es que hay bastantes bugs todavía, pero el juego es muy completo y espero que esta forma de cobro se contagie a otros títulos. Claro que vete a saber si en realidad no es una fórmula desastrosa y cierran en pocos meses arruinados. El tiempo lo dirá. Sólo tengo una queja de peso para este y muchos otros títulos 3D: la dichosa cámara. ¿Por qué no incluyen la opción de poder dejar la cámara quieta en perspectiva isométrica para aquellos a los que nos marea tanto movimiento y no somos tan dados a ver las cosas al detalle? Son muchos los títulos que acabo dejando porque encuentro muy engorroso que cada dos por tres pierdas de vista a los enemigos porque la cámara decide tomar una nueva perspectiva. ¿Es muy raro lo que digo o le pasa a más gente?
Ferran Gurri (e-mail)

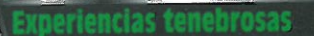
Tu queja es muy normal. Lo que ocurre es que a algunos juegos se les va la fuerza por la cámara. Suponemos que proponer dos vistas tan distintas obligaría a hacer más cambios de lo que pueden permitirse.

DATOS

PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.







LA IMAGEN

A LA ENTREPIERNA. Robert Frago Servent (e-mail)
A algunos combatientes de *Delta Force* les da por experimentar en sus propias carnes a ver quién demuestra mejor puntería. Es muy sencillo, se alinean todos y uno se encarga de disparar. Qué derroche de inteligencia.

En la tercera pregunta demuestras poca fe. Solemos publicar todos los trucos de las novedades en cuanto los comprobamos. Si no los ves en la revista es porque simplemente no funcionan. Lo del especial... lo comentaremos en la próxima reunión. Prometido. Respecto a tu dilema sobre esos dos grandísimos juegos de rol online, ¿a quién quieres más, a tu padre o a tu madre? Pues eso, juega a los dos. Deberías encontrar el pack de *DAoC* a unos 29,99 euros en cualquier tienda especializada.

El indiscutible *Half-Life 2*

Llevo jugando a juegos de acción en primera persona desde que tengo memoria. Últimamente ando decepcionado, me he hartado de jugar a todos los *Battlefield* (y he dicho todos) terminé *Brothers in Arms*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*... Acabé harto de tanta guerra mundial y decidí comprar *Doom 3* y *Painkiller* (mis experiencias con *Halo* habían sido muy buenas). Tras esos dos juegos empezó mi desencanto. *Painkiller* se acabó enseguida y deseé no haberlo comprado y *Doom 3* se me hizo larguísimo, no por lo difícil sino por lo aburrido. Los sustos se acabaron cuando contaba con toneladas de munición y todo se reducía a recorrer escenarios cometiendo asesinatos masivos de monstruos estúpidos. En fin, lo terminé y decidí alejarme de los juegos de acción en primera persona durante un tiempo... hasta que me regalaron *Half-Life 2*. Lo instalé con recelo (acrecentado bastante por lo de Steam). Cuando empecé a jugar no podía creerlo, desde el diseño de niveles hasta los gráficos, pasando por el rendimiento y por la jugabilidad, todo me pareció magnífico, lo mejor que he jugado desde *Far Cry*. En fin, el mejor juego del año para mí, y ahora decidme, ¿qué nota le habéis dado? Sólo por curiosidad...
Francisco J. Ruiz (e-mail)

En vista de que cada mes hay alguien que nos lo pregunta, dejaremos de tirar balones fuera. El análisis se hizo, pero nunca se publicó porque en aquel momento no existía la revista. La nota era de 9,5. Para nosotros es el mejor juego de la historia, al menos a día de hoy.

Experiencias tenebrosas

Tengo un par de dudas:
La expansión de *Gothic II*, *La noche de los cuervos*, ¿aparecerá en España? Si fuese así, ¿para cuándo? Y respecto a *Gothic III*, ¿se retrasará o saldrá para diciembre?
Darkskull13 (e-mail)

La expansión de *Gothic II* llegará a principios de noviembre, pero *Gothic III* no lo podremos disfrutar con el turrón y el cava. Está previsto para mayo del año que viene.

Enredarse en compañía

Guild Wars está teniendo un enorme éxito en nuestro país y, sin dudar de su calidad, parece que en gran parte se debe a que no hay que pagar cuotas. Sin duda es una gran iniciativa y ayuda a que perdamos los recelos todos aquellos que pensamos que con pagar una vez por el juego es suficiente. Pero aún así hay apuestas más atrevidas todavía, todo un elenco de juegos online totalmente gratuitos esperan a que nos los descarguemos. Hablo de juegos como *KalOnline* (www.kalonline.com), *GunZ the duel* (www.gunzonline.com) o *ROSE Online* (www.roseon.com), entre otros. Creo que estas propuestas no deberían quedarse fuera de la revista sólo por no venderse en tiendas. Ya hemos comprobado con *GW* que a todos nos gusta pagar lo menos posible, y probablemente estos juegos tendrían una gran aceptación entre los lectores si la revista los diese a conocer.
Por eso creo que sería genial que la revista incluyese una sección donde se analizasen este tipo de juegos, propuestas totalmente profesionales y completamente gratuitas.
Alejandro (e-mail)

No te falta razón. En la Red hay cantidad de juegos gratuitos, algunos muy dignos, pero también es cierto que pocos alcanzan los estándares de calidad que se le presupone a un título comercial. De todas maneras, si este tema realmente interesa (a nosotros por supuesto), que se note en esas cartas y esos e-mails. Estamos para serviros.



¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



Nº1



Nº2

Nº3





Nº4



Nº5

Nº6



Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐

Nombre y apellidos ______________________

____

Dirección ______________________

____

Población ______________________

C.P ________ Provincia ______________________

Tel ________ Fecha de nacimiento ______________________

e-mail ______________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

A TODA MÁQUINA

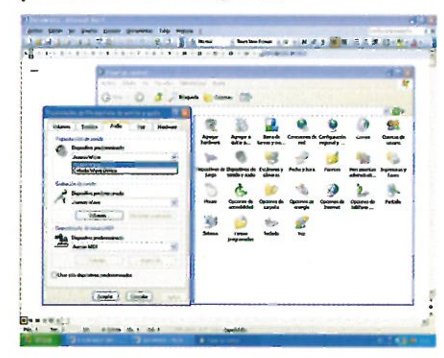
Tarjetas de sonido que no suenan, **virus** que fastidian al pobre navegador… En fin, **fenómenos tormentosos** que hacen que nuestra existencia sea un calvario. Tranquilos, **tenemos la solución para todos** o al menos para unos cuantos elegidos.



Falta sonido

Tengo una placa base con sonido integrado. Deseoso de disponer de sonido envolvente 7.1, compré una tarjeta de audio PCI y la instalé correctamente. Sin embargo no consigo oír los archivos multimedia que reproduzco con el ordenador. He comprobado que el mezclador tiene todos los controles de volumen al máximo y que los distintos canales están activados. ¿A qué puede ser debida la falta de sonido?
Pedro Huerta (e-mail)

Cuando se dispone de más de un sistema de sonido debes indicar al ordenador cuál de ellos se va a encargar de reproducir el audio. Para ello debes ir al Panel de control, hacer clic sobre la opción Dispositivo de sonidos y audio, seleccionar la pestaña Audio y utilizar el menú desplegable para seleccionar la tarjeta que se encarga de reproducir el sonido. Debes realizar la misma operación en la pestaña Voz. Desde este mismo sitio, puedes configurar el sistema de altavoces que vas a emplear. Para ello debes ir a la pestaña Volumen y, en el apartado Configuración del altavoz, selecciona Propiedades avanzadas. En la nueva ventana te aparecerá un listado de sistemas de altavoces para que puedas activar la opción multicanal que prefieras. En tu caso, la 7.1.



Puerto para juegos

Cada vez que pongo en marcha el ordenador, Windows XP me detecta un puerto para juegos y empieza a buscar los controladores. No he instalado nada nuevo en mi equipo. Sólo lo tuve que formatear a causa de un virus. ¿Es posible que el virus sea la causa de este problema?
Esteban Prat (e-mail)

Va a ser que no. El puerto para juegos es un conector que incorporan muchas tarjetas de audio y se utiliza para poder conectar dispositivos de juego como joysticks, gamepads o volantes. Su función también es la de conectar los dispositivos MIDI. En la actualidad, la mayoría de estos dispositivos utiliza el puerto USB. Es más práctico y ofrece mayor compatibilidad. Si has reinstalado Windows, es posible que éste haya encontrado un controlador más o menos adecuado para la tarjeta de sonido pero no para el susodicho puerto de juegos. Para solucionarlo, sólo debes instalar los controladores de la tarjeta de audio desde el CD que acompaña a la tarjeta o descargar los controladores de Internet. De este modo solucionarás el problema del puerto para juegos y, además, utilizarás los controladores adecuados para tu tarjeta de audio.

No arranca

Mi ordenador no arranca. Esto me ocurrió de golpe y porrazo. Apagué el equipo de manera habitual y al ponerlo en marcha al día siguiente se negó a funcionar. Después de ponerlo en marcha y tras los mensajes de la BIOS, el ordenador se detiene. No puedo abrir Windows ni en modo a prueba de fallos. Lo curioso es que sí que puedo arrancar el ordenador desde el CD de Windows XP, pero al intentar instalarlo de nuevo (estaba dispuesto a sacrificar los archivos que hay en el disco), el sistema se detiene. ¿A qué puede ser debido?
Juan de la Fuente (Sevilla)

Todo apunta a que tienes un problema en tu disco duro. Puede ser que el dispositivo haya perdido la configuración de las particiones y el sistema no sea capaz de leerlo. Esto se puede solventar utilizando algunas aplicaciones de reparación de disco. Con ellas a veces también es posible rescatar archivos de esta unidad de almacenamiento. Si tienes la opción de colocar el disco duro en otro ordenador (como adicional), podrás comprobar si se trata de un problema físico o de software. En este segundo caso, intentar repararlo con alguna utilidad te será más sencillo. Si el problema es físico, no te quedará más remedio que reemplazarlo. Lo más prudente es acercarte a un servicio técnico y exponerles el problema, sobre todo si pretendes rescatar archivos de tu disco duro.

CD mal grabado

Hace poco me compré una grabadora externa de DVD para poder grabar mis archivos. La grabadora venía acompañada del software Nero Express. El problema es que una vez grabados los archivos sólo los puedo leer en dicha grabadora. No puedo leerlos en otros dispositivos. ¿A qué puede ser debido?
José Prieto (e- mail)

Básicamente existen dos maneras de finalizar la grabación de un CD o DVD de datos. Puedes cerrarlo para que no se puedan escribir más datos o dejarlo abierto para añadir archivos con posterioridad (Multisesión). En este segundo caso, es frecuente que el disco no sea legible en otros lectores. De hecho, muchas veces sólo puedes hacerlo con la unidad que lo ha grabado. Si quieres que el disco sea totalmente



compatible con todos los lectores, debes seleccionar la opción de cerrar el disco. El único formato que permite agregar datos posteriormente sin problemas de compatibilidad es el DVD+RW. Los archivos se pueden agregar al disco con el método de arrastrar y tirar. Tras la grabación, el programa te dará la opción de hacerlo compatible con Windows cuando vayas a expulsarlo. Si la seleccionas, el disco será legible en cualquier sistema y podrás seguir añadiendo archivos sin perder dicha compatibilidad.

ADSL, router y portátil

Hace poco me compré un ordenador portátil con Wi-Fi integrado. En casa tengo instalado un módem/router para acceder a Internet. De momento conecto mi portátil utilizando un cable de red local conectado directamente al módem. Es evidente que mi portátil pierde portabilidad. ¿Qué necesito para poder conectar el portátil de forma inalámbrica? ¿Debo comunicarlo a mi proveedor de acceso a Internet?
Darío Martín (e-mail)

Lo único que precisas es de un punto de acceso inalámbrico conectado a tu módem/router. Éste será el encargado de enlazar el portátil y el módem consiguiendo tanto una red local como la salida de tu ordenador a Internet desde cualquier lugar de la casa. La configuración es sencilla. Pero no te olvides de activar las opciones de seguridad y protegerla con una contraseña. De lo contrario, algún vecino avispado puede utilizar tu conexión a Internet o fisgar en tu ordenador. En principio no debes comunicarlo a tu proveedor de acceso a Internet. No obstante, algunos proveedores te facilitan el cambio de módem para actualizarlo a nuevas necesidades del usuario. En este caso te facilitarían un solo aparato que integra todas las funciones.

Configurar la tarjeta

Escribo porque tengo el mismo problema que Carlos Vega Giménez, de Mallorca, que en el numero 6 decía que las imágenes se le alargaban cuando llevaba un tiempo jugando. Creo que le ocurre lo mismo que a mí cuando llevo un tiempo jugando a juegos 3D (la demo que disteis de *Worms 4*, la demo de *Lego Star Wars*, un *Commandos* algo antiguo), las imágenes se empiezan a alargar cada vez más hasta que se hace imposible jugar. Cuando reduzco la resolución en *Worms 4* por debajo de 640 x 480, las imágenes se alargan en ocasiones y se van enseguida, pero me gustaría jugar a 1.280 x 1.024 sin que se alargue ninguna, ya que eso es lo que ofrece (u ofrecía) el recién comprado ordenador. El ordenador va a 3,4 GHz. Tengo una tarjeta gráfica ATI Radeon X300 y un monitor LG FLATRON L1715S. Tengo los últimos controladores instalados, pero el problema persiste. Por si os sirve de algo, hay una demo de *Crazy Taxi* que funciona a la perfección.
Ángel Blanco. Barcelona

Es posible que se haya desconfigurado alguna de las opciones avanzadas de la tarjeta (Smoothvision, HyperZ, etc.). Lo mejor es que te dirijas a las opciones avanzadas de tu tarjeta y compruebes su configuración tanto para Direct3D como para OpenGL. Desactivar las opciones avanzadas evita problemas de funcionamiento aunque rebaja la calidad de los gráficos. Dejar que sea la propia aplicación la que controle las opciones avanzadas es la mejor solución para evitar conflictos.

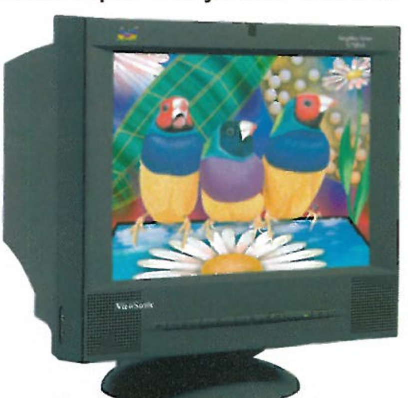
Virus y espías

Una vez más me dirijo a mis particulares druidas de la informática para que me ayuden ante unos problemillas algo molestos. El primero de ellos, y el que me tiene más mosqueado, consiste en lo siguiente: me compré hace escasas semanas un nuevo ordenador, cuando me conecto a Internet el ordenador se me reinicia (sin cuentas atrás, es decir, directamente) muy frecuentemente, siendo excesivamente molesto (cuando conecto con Emule, por ejemplo, siempre se reinicia, y cuando navego por la Red, frecuentemente). Lo raro es que puedo estar horas jugando a cualquier juego y no sufro esos molestos reinicios. De ahí mi mosqueo. Mi equipo es un Intel Pentium 4 550 con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica ATI X600 Pro a 256, dispongo de conexión a Auna mediante un cable-módem WebStar Scientific-Atlanta EPC2100 Series.



La segunda cuestión es que en algunos juegos a lo largo de la pantalla circula una molesta línea horizontal.
David V. Pradillo (e-mail)

Por desgracia, en Internet han proliferado infinidad de códigos que convierten la navegación en un *via crucis*. Es el caso de los virus o de los más recientes Ad-aware o Spyware. Te recomendamos que utilices un buen antivirus y actives las opciones de firewall de Windows para evitar que estos códigos se instalen. En la mayoría de los casos son los causantes de este malfuncionamiento de los sistemas. Las redes de intercambio de ficheros P2P, como el Emule, son, junto al correo electrónico, uno de los lugares idóneos para la propagación de virus y códigos maliciosos. Sobre el monitor, debes saber que en los modelos CRT, los filamentos empleados para alinear la rejilla producen una sombra en la pantalla. En la mayoría de aplicaciones es imperceptible pero se percibe cuando la imagen es muy oscura. Si ésa es la causa del problema, puedes reducir su presencia ajustando el monitor.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- TORTUGA: PIRATAS DEL NUEVO MUNDO

DEMOS:
- CALL OF DUTY 2
- AGE OF EMPIRES III
- PRO EVOLUTION SOCCER 5
- PC FÚTBOL 2006
- FOOTBALL MANAGER 2006
- F.E.A.R.
- F.E.A.R. (Multijugador)
- TOTAL OVERDOSE
- BLITZKRIEG II (Multijugador)
- X-MEN LEGENDS II: EL ASCENSO DE APOCALIPSIS
- SERIOUS SAM II
- CONFLICT: GLOBAL STORM
- WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT
- WORLD RACING 2
- ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2
- MANHATTAN CHASE
- JULIO VERNE: VIAJE AL CENTRO DE LA LUNA
- PRISON TYCOON
- FAHRENHEIT
- BONE: OUT FROM BONEVILLE

PARCHES:
- DUNGEON SIEGE II v.2.2
- DRAGONSHARD v.1.1.4
- MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT v.1.1 a v.1.2
- METAL HEART: REPLICANTS RAMPAGE v.1.1

EXTRAS:
- UT2004 TROOPERS: DAWN OF DESTINY MOD para UT 2004
- FONDOS
- VÍDEOS

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 5.9 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.9 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 78.01 (WIN XP 2K)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del DVD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador.

DEMOS

CALL OF DUTY 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter Studios
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 650 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Apuntar: Botón dcho. del ratón • **Agacharse:** C



Engrasa la escopeta. Ha llegado el momento de entrar en combate de nuevo con la segunda entrega de *Call of Duty*. Empezarás en un camión cruzando el desierto y acabarás en un poblado egipcio en el que te recibirán a tiro limpio. No es el momento de regatear el precio de unas babuchas, sino de neutralizar la artillería enemiga. Deja el zoco para más tarde.

AGE OF EMPIRES III

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 370 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



PRO EVOLUTION SOCCER 5

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Konami
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 216 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Mover jugador: Teclas de cursor • **Pase:** X
Pase largo: D • **Pase al hueco:** W • **Disparar:** A

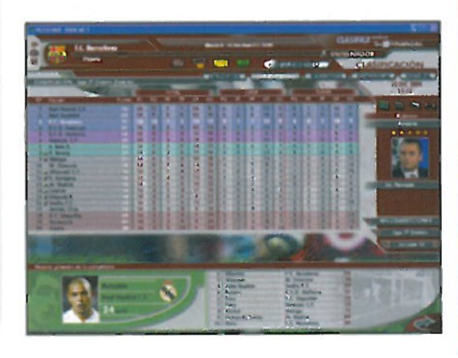


PC FÚTBOL 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Gaelco Multimedia
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



FOOTBALL MANAGER 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Sports Interactive
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 670 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



F.E.A.R.

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 512 MB de RAM, 1,1 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Disparo secundario:** Botón dcho. del ratón • **Saltar:** Barra espaciadora



TOTAL OVERDOSE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Deadline Games
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 339 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Disparo certero: Botón dcho. del ratón • **Cargar:** R



F.E.A.R (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 512 MB de RAM, 1,1 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIV 1,8 GHz, 256 MB de RAM, 147 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

MANHATTAN CHASE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Team6 Game Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 328 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

BLITZKRIEG II (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 320 MB de RAM, 241 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, conexión Internet o LAN.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

X-MEN LEGENDS II

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 490 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



WORLD RACING 2

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Synetic
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,8 GHz, 256 MB de RAM, 168 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

ASTÉRIX & OBÉLIX XXL 2

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Etranges Libellules
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 633 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

JULIO VERNE: VIAJE AL CENTRO DE LA LUNA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Kheops Studio
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 64 MB de RAM, 376 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.

SERIOUS SAM II

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Croteam Studios
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 238 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.0.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Cambiar arma:** Rueda del ratón • **Granadas:** Botón dcho. del ratón

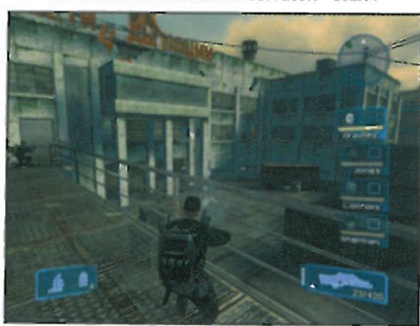


CONFLICT: GLOBAL STORM

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pivotal Games
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 379 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Dar ordenes: Botón dcho. del ratón • **Usar:** F



PRISON TYCOON

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Virtual Playground
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 500 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

FAHRENHEIT

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Quantic Dream
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 512 MB de RAM, 510 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

BONE: OUT FROM BONEVILLE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Telltale Games
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 64 MB de RAM, 140 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



JUEGO COMPLETO

TORTUGA
Piratas del Nuevo Mundo

Después de *Port Royale*, Ascaron decidió a imprimir un poco más de acción a su juego de gestión comercial. El resultado es este *Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo*. En él no sólo tendrás que comerciar, sino que podrás dedicarte activamente a la política y al abordaje de navíos enemigos.

El juego ofrece cuatro campañas ambientadas en distintos periodos. El objetivo es conquistar una serie de ciudades. Pero para hacerlo debes obtener el permiso de los gobernadores del país bajo cuya bandera navegas, y eso sólo es posible cumpliendo con éxito un buen lote de misiones secundarias. Estos encargos suelen consistir en transportar gente, capturar piratas y bucaneros (algunos con nombre ilustre) o conseguir una "patente de corso" para atacar a los barcos de cierta nacionalidad. Todo esto te reporta lo que necesitas: fama y dinero.

No sólo cañonazos

A pesar de la orientación bélica del juego, tendrás que prestar atención a varios aspectos de pequeña gestión. Cada barco dispone de tres parámetros: velocidad, número de cañones y tripulantes a bordo. Todos pueden funcionar con una tripulación mínima, pero disponer de un número elevado de hombres es muy útil para defender la nave en caso de abordaje o para atacar barcos ajenos. Ten en cuenta la barra de moral de tus marineros. Si ésta desciende demasiado (por ejemplo, por un reparto injusto de botines o unas bodegas poco surtidas de víveres y ron) puedes sufrir un motín. Por eso, más te vale desarrollar algo de actividad comercial no siempre lucrativa, ya que tus muchachos tienen el paladar fino y no aceptan comer cualquier cosa.

Ya lo ves. Ser pirata no es nada fácil. Deberás tomar decisiones o incluso casarte con la hija del gobernador... por fea que sea.

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ascaron
REQUISITOS: Pentium II 450 MHz, 64 MB de RAM, 500 MB de espacio en disco, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.
INSTALACIÓN: Tortuga.exe

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



No debes descuidar el comercio, ya que te da reputación ante el gobernador.



Nada como un repaso a la tablilla para saber el nombre de los piratas más buscados.



Lo malo de ganar tanta reputación es que el gobernador querrá que te cases con su hija.



Parece que desde las murallas han divisado españolitos en la costa.

HUNDIR LA FLOTA

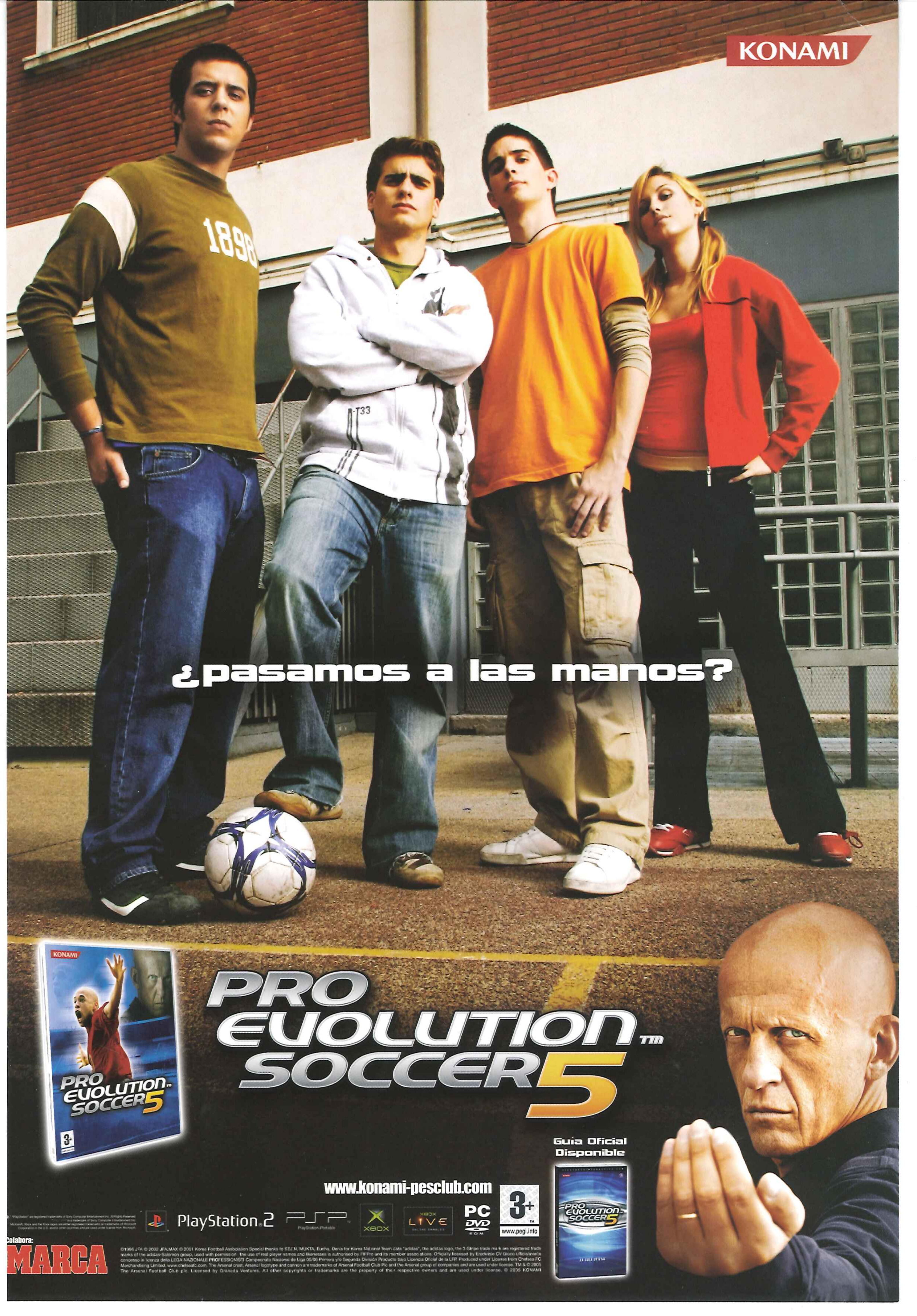
Ser un gran almirante no es fácil. Ten siempre presente que, cuanto menos culo enseñes a tu enemigo, menos oportunidades tendrá de pateártelo.

LA MUNICIÓN
Antes de empezar el combate, escoge bien los proyectiles. Si cambias de munición durante la batalla no podrás disparar durante unos instantes.

EL VIENTO
Intenta mantener tu proa en la dirección del viento para desplazarte deprisa. Aprovecha los tiempos de carga del rival para ponerte en paralelo y dispararle.

LOS VIRAJES
Una vez disparados los cañones, vira el barco para ofrecer la menor superficie de impacto posible y maniobra para usar los cañones de ambos lados.

EL SAQUEO
Si ganas, puedes vaciar sus bodegas y apoderarte de sus cañones y munición. También puedes unir el barco a tu flota o venderlo en el próximo puerto.



KONAMI
¿pasamos a las manos?
PRO EVOLUTION SOCCER 5
Guía Oficial Disponible
www.konami-pesclub.com
PlayStation 2
XBOX
PC DVD
3+
www.pegi.info
Colabora:
MARCA



COMIENZA LA LIGA IMPERIVM



BATALLA ON-LINE

Participa en la liga de Imperivm midiéndote en duelos "1 contra 1" a oponentes de toda España.
Y si quieres, encuentra un aliado y enfréntate en la modalidad "2 contra 2".

La liga enfrenta a los jugadores dependiendo de su nivel
y otorga más puntos por las victorias frente a rivales más poderosos.



La clasificación está en juego...

1. cAeser, General de la Guardia
2. HISPANICVS, Jefe Ibero
3. AtticVs, Sacerdote de
4. vi_ri_ATO, Guerrillero
5. gaelix, Guardian Sagrado
4. ANnIbAl, Jefe Teuton
5. GLAdiaTOR, Faraon

SI YA TIENES IMPERIVM III, DESCARGA GRATUITAMENTE LA ACTUALIZACIÓN www.fxinteractive.com





HAEMIMONT GAMES